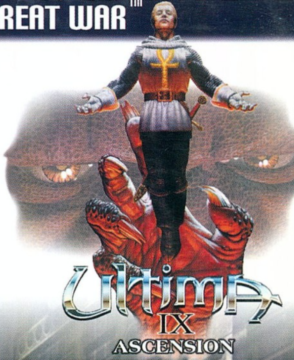
TELJES JÁTÉK (2CD) : CONFLICT™ : FREESPACE THE GREAT WAR™

PC GURU

SZÓRAKOZTATÓ INFORMATIKAI MAGAZIN – 2000/02



INDIANA JONES
AND THE INFERNAL MACHINE

TOMB RAIDER IV
THE LAST REVELATION

RALLY CHAMPIONSHIP 2000

MESSIAH
Exkluzív Bemutató

METAL FATIGUE
MAJESTY
EVOLVA
EXKLUZÍV
BEMUTATÓ

1496 Ft

FORCE FEEDBACK ÖRÜLET
ÖT KORMÁNY ÉS KÉT JOYSTICK TESZTJE

GABRIEL KNIGHT 3 • FORD RACING • INTERSTATE `82 • FLIGHT SIMULATOR 2000 • SWAT 3

A PC GURU minden példányához három ingyenes CD-ROM tartozik. Amennyiben hiányoznának, kérje őket az elárusítótól !

A 3D INTERACTIVE
A valódi 3D hangzás
HERTA
1999-ben a Computer Gaming World szavazásán az év hardvere minősítést értük el.
CGW PREMIER WINNER 1999
2000-ben sem állunk meg a fejlődéssel!
SQ1500
512 hang hardver hullámtábla
10 sávos equalizer
Vortex 8810 chip
4 hangszóró és digitális (RCA S/PDIF) kimenet
SQ1500
576 hang hardver hullámtábla
10 sávos equalize
Vortex 8830 chip
Aureal wavetracki
4 hangszóró és digitális (RCA S/PDIF) kimenet
AUREAL VORTEX SQ1500
AUREAL VORTEX 2 SQ2500
VORTEX 2 AU8830A2 ACPXP 9846-MAF57
HERTA
Bp. VII., Dohány utca 37. Tel./fax: 322-7846
(Számítástechnikai szaküzlet és szervíz)
Bp. XV., Szentmihályi út 131.
(Pólus Center) Tel./fax: 419-4020
Bp. III., Vörösvári út 23. Tel./fax: 368-8864
Bp. V., Belgrád rkp. 12. Tel./fax: 266-5052
Bp. X., Kerepesi út 73.
(Park Plazza üzletközp.) Tel./fax: 262-3164
Bp.XX., Kossuth L. u. 33. Tel./fax: 285-6004
(Erzsébet Áruház)
Bp. II., Gábor Áron u. 74-78.
(Rózsakert Bevásárló közp.) Tel./fax: 391-5840
Bp. IX., Könyves Kálmán krt. 12-14.
(Lurdy ház) Tel./fax: 456-1131
Bp. XXII., Nagytétényi út. 27.-47.
(Campona Bevásárló Központ)
Tel.: 424-3043

Szenzáció!

Magyarországon elsőként
Intel Pentium III 500MHz
(Coppermine, 0.18μ, 256KB belső cache, alacsony fogyasztás)
processzorral felszerelt gépet kínálunk.

Silver Seraph

- 14.1" TFT aktív színes kijelző (1024*768)
- 128MB SDRAM, bővíthető 256MB-ig
- 8.1GB Ultra DMA merevlemez
- ATI Rage LT Pro2 AGP 8MB SGRAM grafikus kártya, S-Video és kompozit video kimenetekkel
- DVD 5x sebességű
- CD-Író 2x sebességű
- 3D sound wavetable hangkártya
- 1.44MB Floppy drive
- Sztereó hangszórók
- Touch Pad, Windows 95 billentyűzet
- 2db PCMCIA csatlakozó
- IrDA port
- Külső soros, párhuzamos, monitor, PS/2, mikrofon és hangfal csatlakozó
- 2x USB, Bőr hordtáska, Li-Ion akkumulátor
- LS-120, dupla akku opcióval
- 316mm * 250mm * 36mm, 2.7KG, fekete színben

769.900 Ft

GERICOM Overdose 2

- 14.1" TFT (1024x768) színes kijelző
- 128MB SDRAM bővíthető 256MB-ig
- 8.1GB EIDE HDD, 1.44FDD
- 3D-Full Duplex hangkártya
- ATI Rage LT PRO AGP videokártya 8MB
- S-Video, kompozit video kimenet
- Infra port
- TouchPad, 2db PCMCIA kártya hely, Audio bemenet, beépített sztereó hangszórók, külső monitor csatlakozó, nyomtató, PS/2, soros port, USB, hangfal és mikrofon csatlakozó, bőr hordtáska, Li-Ion akkumulátor
- DVD, dupla akku opcióval
- 316mm x 216mm x 38.5mm, 2.7kg, metál színben

Intel Celeron 500MHz, 24x CD-ROM meghajtó	489.900 Ft
Intel Pentium III 500MHz, 5x DVD meghajtó	599.900 Ft

GERICOM Overdose Polo

- 12.1" (800x600) színes kijelző
- Intel® Celeron processzor, 466MHz
- 64MB SDRAM bővíthető 256MB-ig
- 24MAX sebességű CD-ROM meghajtó
- 3D-Full Duplex hangkártya
- S3 VIRGE MX AGP videokártya 4MB
- S-Video kimenet
- 1.44FDD, Infra port
- TouchPad, 2db PCMCIA kártya hely, Audio bemenet, beépített sztereó hangszórók, külső monitor csatlakozó, nyomtató, PS/2, soros port, USB, hangfal és mikrofon csatlakozó, bőr hordtáska, akkumulátor
- 280mm x 240mm x 39.5mm, 2.1kg, metál színben

HPA kijelző, 8.1 HDD, NiMH akkumulátor	309.900 Ft
TFT kijelző, 8.1 HDD, Li-Ion akkumulátor	379.900 Ft

GERICOM Civil Note

- 8.2" HPA (640x480) színes kijelző
- Intel® Pentium MMX processzor, 266MHz
- 64MB SDRAM
- 4.3GB EIDE HDD
- 24MAX sebességű külső CD-ROM meghajtó
- Yamaha OPL3 hangkártya
- NeoMagic PCI videokártya 1.2MB
- Infra port
- 56600bps Fax Modem
- Trackpoint, 1db PCMCIA kártya hely, beépített hangszóró, külső monitor csatlakozó, nyomtató csatlakozó, PS/2 port, soros port, beépített mikrofon, hordtáska
- Li-Ion akkumulátor
- 190mm x 100mm x 25mm, 0.8kg, fekete színben

229.900 Ft

ÁRUHITEL
A többi csak részletkérdés

Budapest Bank áruvásárlási hitel 20% kezdőrészlettől!

INTRO

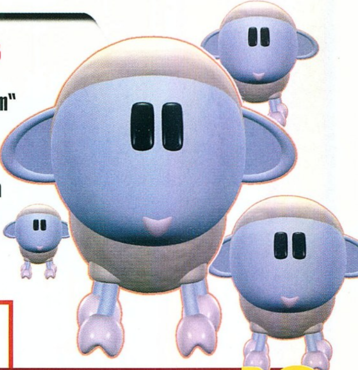
Sziasztok!

Cyber világ. Bizony, most már kérlelhetetlenül kettessel kell írnunk az évszámot, sőt, túl vagyunk az ezredfordulón (vagy próba ezredfordulón – ahogy vesszük), így nem csoda, ha cyberben kell gondolkozni. Mit is fog hozni a 3. évezred? A kérdés költői, hiszen így, 1 hónap után még felesleges lenne jóslatokba bocsátkozni, azonban részünkről fellebbentjük a fátylat elképzeléseinkről, terveinkről. Cyberesedünk. A változás nemcsak a lap külsejét, hanem tartalmát is alakítja. A külcsín nem szorul magyarázatra, a belbecs azonban igen. Mivel terjedelemben bővültünk, ezentúl nagyobb írások is helyet kaphatnak a lapokon, a szuper leírások és végigjátszások visszatérnek. De a változások itt nem érnek véget, új rovatok tapogatóznak az agytekervényeitek felé. Szinte minden átalakult, átláthatóbb értékelés került az oldalakra, és cyber nyomógombok sorakoznak a cikkek kezdeténél. Az információ került előtérbe mindenhol, egy pillantás alatt megtudhatjuk, hogy van-e demo a CD-n, vagy éppenséggel találunk-e teljes végigjátszást a PGO-n. A design és a tartalom megújulása szerintünk megfelel az új évezrednek (vagy legalábbis az elejének). Látjátok, az újévi jókívánságaitok (köszönjük őket!) célba értek, gyertek, utazzatok velünk a cybertérbe!

GURU Team

NEWS

10 Enemy Engaged: „Comanche Hokum"
10 Demise - hagyományos fantasy
11 Gunlok - a gépek messiása
11 Noble Armada - RTS és diplomácia
12 Soldier of Fortune - zsoldosok
12 PC BABE 1999 - Rynn
13 Thief 2: The Metal Age
13 Sheep
14 Big World - online mérföldkő
14 Dreamland - születőben
15 Iron Plaque - TA: Kingdoms
15 NFS: Porsche Unleashed
16 Project C - RPG különlegesség
16 Renegade Racers - „flúgos futam"
17 Republic: The Revolution
17 Storm - „hegyek-völgyek" között



13 *A birkák világhódítása még várat magára? Vagy már túl is vagyunk rajta?! Októberre csúsztatták a Sheep megjelenését.*

A HÓNAP JÁTÉKA

A LucasArts végre visszatért önmagához, és noha régi fényében nem is tündököl, de legalább a remény szikráját sikerült felvillantania rajongóiban. Újbóli felemelkedéséhez azonban nem kisebb sztárra volt szükségük, mint a legendás kalandorra, Indiana Jonesra, aki ebben a hónapban nem vállalkozott kisebb tettre, mint megfosztani trónjáról a Third Person kalandjátékok koronázatlan királynőjét, Lara Croftot. A megmérettetés megtörtént, s kalapos hősünk, ha kebelméreteiben nem is, de minden más tekintetben Lara méltó vetélytársának bizonyult. Alaposabban szemrevételezve a két rivális a két játék közti különbség azonnal szembetűnik. Míg a The Last Revelation titka az akció és kalandelemek kiegyensúlyozottabb reflexpróbáló ötvözetében rejlik, addig az Infernal Machine mozgatórugóját az agytekervényeket megdolgozó kalandelemek és logikai feladványok olajozottan működő mechanizmusa jelenti. Mindennek köszönhetően megszületett az év egyik legszórakoztatóbb interaktív kalandjátéka. Jó szórakozást kívánunk hozzá...

Indiana Jones and the Infernal Machine

JÁTÉKLEÍRÁS

30 Gabriel Knight 3 - a „shattenjager" vakációja
38 Ultima IX: Ascension - az „utolsó" Ultima
44 Half-Life: Opposing Force - halál Freemanre
48 Flight Simulator 2000 - pilótaképzés
50 Rally Championship 2000 - úttalan utakon
52 Ford Racing - a legújabb Ford reklám
54 Tomb Raider 4: The Last Revelation
62 Interstate '82 - újra divatba jön a diszkó
64 Indiana Jones and the Infernal Machine
72 SWAT 3: Close Quarters Battle
76 Mentőöv - az olvasó kérdez, a Guru válaszol
78 Műhelytitkok - magyar fejlesztők munkáiból

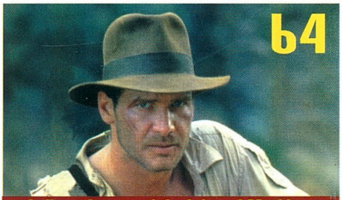
72 *A „squad based" akciójátékok terén a Rogue Spear vezető pozíciója megdőlni látszik. A Sierra SWAT 3-a jött, látott, és kiütéssel győzött. A Los Angeles-i különleges alakulat akcióit bemutató játék méltó folytatása a sorozatnak. Rendkívül élethű (a program tanácsadója az amerikai rendőrségnél dolgozott), hihetetlenül látványos, s az sem mellékes, hogy nagyon jól játszható.*

TARTALOM

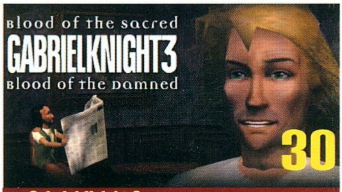
BEMUTATÓ

18 Majesty - fantasy kingdom szimulátor
21 Majesty interjú - Jay Adannel
22 Evolva - nemcsak GeForce tulajdonosoknak
24 Messiah - angyali üdvözlet
28 Metal Fatigue - új 3D RTS a Psygnosistól

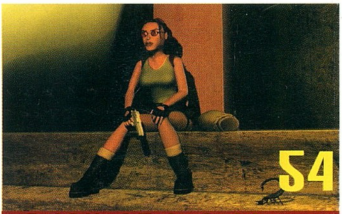
VÉGIGJÁTSZÁS OK!



Indiana Jones and the Infernal Machine



Gabriel Knight 3



Tomb Raider 4: The Last Revelation

TALLÓZÓ

81 Cheat
82 Helyhiány miatt
84 Hardware News
86 Leadtek Winfast VR300
86 Elza Force
87 Toshiba Satellite 2100 CDS
87 Pinnacle Studio PCTV USB
90 Software News
92 Plextor 8/4/32A
94 HP PhotoSmart
96 GeForce 256 DDR
102 Visszahaltó Pillanatok
107 Samsung Digitall
108 Voodoo3 3500 TV
110 Nokia 7110
112 Hardware fórum
116 Mindennapi Athlonunk
118 3D Studio Max 2
120 Levrov

Elérkezett a pillanat, amikor a telefonod segítségével értesülhetsz az aktuális moziműsorról, helyet foglaltathatsz a légitársaságok járataira, vagy éppen árgus szemekkel figyelheted a megrendelt csomagod kalandos utját. Miért is lepődnénk meg? 2000 van...

KÜLVILÁG

122 Külvilág
128 Játék hálózaton - EverQuest
130 Következő szám

TELJES JÁTÉK

8

CONFLICT™: FREESPACE™ THE GREAT WAR

A galaktikus háború már 14 esztendeje dúl a földi és vasudani erők között. Egyik fél sem bír kicsikarni döntő győzelmet, s úgy néz ki, hogy az öldöklés még hosszú évekig folytatódik. Aztán megjelennek az idegenek... A technikailag jóval előttünk járó shivanok pillanatok alatt felmorzsolják az immár egyesített földi-vasudani flottát, sőt, sikerül elpusztítaniuk a vasudani birodalom központját. Új célpontjuk a Föld...

Aki szereti a látványos és izgalmas űrszimulátorokat, az biztosan nem fog csalódni a Freespace-ben. A játék, mely a megjelenése óta hatalmas rajongótáborra tett szert, az X-Wing és a Wing Commander sorozat legjobb tulajdonságait ötvözi egybe. Harminchat küldetésben kell elhárítanunk a Földet fenyegető veszélyt. Több mint 10 féle űrhajóval repülhetünk, s ezeket a csaták előtt tetszőlegesen konfigurálhatjuk.

TARTALOM

DEMÓK

TIBERIAN SUN

Végre valahára megjelent minden idők egyik legjobban várt Real Time stratégiai játékának a demója. Azt ugyan nem állítjuk, hogy épp időben, de ha esetleg még nem volt szerencséd megtekinteni, akkor ez lesz a legmegfelelőbb alkalom. A Command and Conquer univerzumban játszódó demót még azoknak is érdemes kipróbálniuk, akik megvásárolták az eredeti játékot, mivel a Westwoodos fiúk eddig soha nem látott misszióval kedveskedtek rajongóiknak.

MAJESTY

A Hasbro Interactive legújabb üdvöskéje pillanatok alatt belopta magát a szívünkbe annak ellenére, hogy legújabb játékuk nem más, mint a régi jól bevált recept mesés tálalása. Nem értjük, miért, de ennek a Real Time Stratégiai programnak a hangulata megfogott bennünket, nézd meg, próbáld ki, építs birodalmat... reméljük, tetszeni fog!

SHANGHAI DYNASTY

Az Activision évről-évre óramű pontossággal elkészíti a kínai eredetű, és méltán népszerű Mahjongg játék számítógépes adaptációját. Aki még nem játszott Mahjonggot, vagy egyszerűen kedveli a logikai játékok által nyújtott kihívást, még annak is érdemes fejest ugrania a Shanghai Dynastyba. Csupán egyvalamire kell vigyázni: roppant könnyen Mahjongg-függővé lehet válni...

FINAL FANTASY VIII

Már lassan fél éve, hogy e játék teljes verziója Japánban megjelent. Mondanom sem kell, hogy már rengetegen várják, hogy végre valahára Angol nyelven élvezhessék a 98-as év kalandjátékának folytatását. A megdöbbentő grafika, a több száz játékóra és az izgalmas történet ismét lebilincselő kalandokkal kecsegtet. Azt ajánljuk, kukkantsatok bele a korongon található demóba.

SCREEN SAVERS

- Age of Dinosaurs 3D v3.1
- Enterprise' Battle
- Majesty
- Matrix – No 3D accel.
- Mesh OpenGL
- Real Snowgobles 3D
- Spheres
- Texture Mesher
- Voyager
- Waldo 2 3D

VIDEÓ

- Soldier of Fortune

DEKSTOP THEMES

- Bugs – The Game
- Doom 2
- Eternal Battle
- FIFA 2000
- Seven
- Snow Leopard
- Winter

ÁLLANDÓ ROVATAINK

- „Gép" Zene
- Viccek
- Autószimulátorok
- Quake
- Starcraft
- Sci-Fi.Hu
- 3D Studio Max
- Zeneszerkesztés
- Pascal programozás
- Linux

PATCHES

- Codename Eagle v1.12
- Falcon 4.0 v1.08
- Rally Championship 2000 v5.27.1
- Revenant v1.11e
- Ultima IX v1.07f

CHEATS & TRAINER

- Crusader of Might and Magic - Trainer
- Descent Freespace 2 - Trainer
- Earthworm Jim 3D - Trainer
- Killer Loop - All cars and Tracks
- Omikron - The Nomad Soul
- Tomb Raider 4 - Trainer +19
- Tomb Raider 4 - Trainer
- Might and Magic VII - UHS file
- Half-Life Opposing - Cheat Codes
- Indiana Jones - Trainer
- Ultima IX Ascension - Trainer +4
- Interstate 82 - Trainer
- Clans - Trainer +6
- Outcast - UHS File
- Delta Force 2 – Trainer

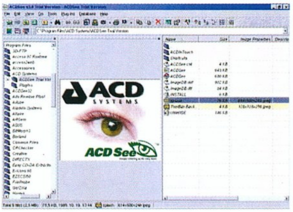
EXTRA

- PC Guru Online – aktuális szám
- Szoftverek, amiket ti küldtetek
- Duke Nukem Forever képek
- Starcraft háttérképek
- 3D Mark 2000
- Falcon 4.0 tippek
- Bleem v1.4 demo

ACDSEE V3.0

A széles körben elterjedt képnéző programnak nemcsak a verziószáma változott jelentősen, hanem szolgáltatásai is látványosan kibővültek. A fejlesztők ismertetője szerint az ACDSee v3.0 több mint 25-féle újdonságot tartalmaz. Ilyen például: a HTML-album generálása, az ANI, AVI, MOV, CUR, EPS, FPX, ICO, MPG, PBM, PGM, PCT, PPM, RAS, XBM képek és animációk, valamint a WAV adatok megjelenítése, illetve lejátszása. Külön figyelmet érdemel a ZIP és az LZH állományok kezelése, valamint az ún. Photo Enhancer menü, melynek segítségével a képeken különféle effekteket és filtereket alkalmazhatunk. Az ACDSee v3.0 leglényegesebb újdonsága a plug-in felépítés és a képkonvertálások jelentős bővülése.

http://www.acdvictoria.com

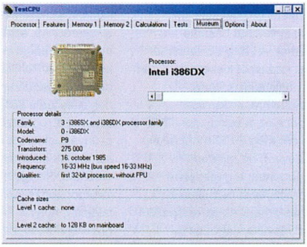


ABE`S MP3 FINDER V4.089

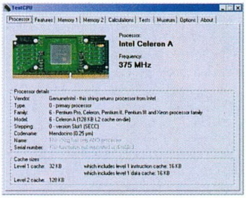
A Napster nem sokáig őrizte meg egyedi varázsát az MP3 kereső- és letöltő programok területén. Az Abe`s MP3 Finder újabb változata szinte ugyanazokkal a szolgáltatásokkal rendelkezik, mint a Napster, sőt, néhány területen túl is tesz rajta. A Chat és az MP3 könyvtárak megosztásának lehetősége azonos bennünk. Újszerűsége a kibővített keresés és letöltési opció, valamint az, hogy képes együttműködni a GetRight és a Go!Zilla programokkal. A szerzői jogokra természetesen most is ügyelnünk kell!

http://www.abes.org

TESTCPU 0.92

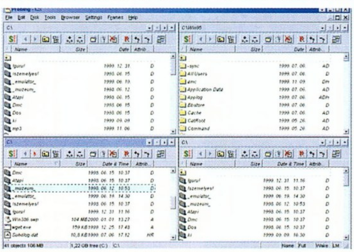


A TestCPU-t elindítva megtudhatjuk, hogy milyen processzor lapul a számítógépünkben, továbbá tájékoztat minket annak részletes adatairól (sebesség, L1-L2 cache stb.). A tesztmenüt használva számadatokban, illetve grafikonon láthatjuk a MOV, MOSD, CPU, FPU, MPIS, MFOLPS stb. sebességek adatait. A program legérdekesebb része a CPU múzeum menü, amelyben a 386-os sorozattól kezdődően a PIII-as processzorig bezárólag részletes ismertetőt olvashatunk az 1985. október 15.-óta (386SX/DX megjelenésének dátuma) megjelent CPU-król.



http://www.fi.muni.cz/`xsmid4

FILEPROBE V1.51.00



A lelkes shareware rajongóknak illene ismerniük Arne Steinarson, alias Z-Soft nevét. Legújabb programja, a FileProbe minden eddigi alkotásán túltesz, és olyan fájlkezelővel ajándékoz meg minket, melyhez foghatót ritkán találni.

A program legnagyobb előnye, hogy kinézetét, megjelenési formáját igényeink szerint alakíthatjuk. Beállíthatjuk pl. Norton vagy MS Explorer stílusra, de készíthetünk saját külsővel (3,4,5... panellal) rendelkező kezelőfelületet is. Rendelkezik beépített kép-, animáció- és HTML megjelenítéssel, valamint FTP és Web site másolás lehetőségekkel. A FileProbe rendkívül összetett és igen sokoldalú alkalmazás, melynek funkciói jóval túlmutatnak a hagyományosak, pl. a Windows Commander lehetőségein.

http://www.fileprobe.com

A CD MELLÉKLETEN TALÁLHATÓ TOVÁBBI PROGRAMOK

ArtGem v1.2 - a rajzoló
Cool Edit 2000 - a hangszerkesztő
HotBar - IE skinezése
Liquid Player v5.0 - MP3-extra
PC Accelerator 4000 - legyen gyorsabb a PC-d
Cassette Tape Producer - visszatér a mangó?
TextToGif v4.43 - szövegből GIF
Windows Commander v4.03 - legyünk aktuálisak
WinWap Browser v2.2 1.149 - a WAP böngésző

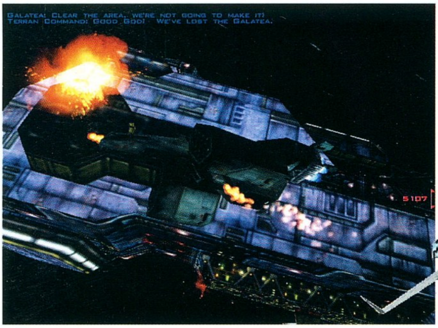
angler@freemail.c3.hu

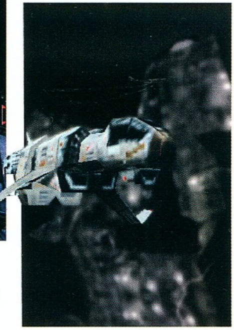
CONFLICT™: FREESPACE™
THE GREAT WAR

Az új évezredet szerettük volna olyan játékkal kezdeni, mely mindenki tetszését egyaránt elnyeri. Eddig inkább az akció- és kalandprogramok kerültek terítékre, de e havi teljes játékunk most teljesen más stílust képvisel. Az űrszimulátorok birodalmában egyértelműen a Star Wars termékek vezetnek, de sajnos a LucasArts hallani sem akart arról, hogy az X-Wing: Alliance-t feltegyük teljes játékként (). Keresni kellett hát hasonló programot. A Wing Commander sorozat kapásból kiesett, de aztán végre rátaláltunk az igazi gyöngyszemre, a Conflict Freespace-re. A szimulátor 1998-ban jelent meg 2 CD-n (tehát alig másfél éves), de mindenkit megdöbbentett a grafikájával. Először szájtátva bámultuk a hatalmas űrhajókat, az elképesztő grafikai részletességet és a minden képzeletet felülmúló robbanásokat. Aztán a kedélyek lenyugodtak, s elkezdtünk játszani a Freespace-szel. Meg kellett állapítanunk, hogy ezen a téren is felveszi a versenyt a LucasArts játékaival. Remek történet, megfelelően adagolt izgalom, technikailag jóval előttünk járó idegenek, kell ennél több?

Az alacsony gépigény a Freespace egyik igen előnyös tulajdonsága. Már Pentium 133-on élvezhető, bár ekkor legalább egy első generációs gyorsító kártya kell a gépünkbe. Nem árt tudni, hogy a játék nem ismeri fel a 3D gyorsítót magától, ezt nekünk kell elintézni manuálisan a setup menüben. A program a D3D-n keresztül végzi a gyorsítást, ezért rengeteg kártya támogatottsága biztosított. Nem kell azonban elkeseredniük azoknak sem, akik még nem rendelkeznek ilyen kártyával. A Pentium 166-os ereje bőven elegendő ahhoz, hogy helyettesítse a 3D gyorsítást. Ilyenkor a robbanások kicsit csúnyábbak, de a sebességen semmiféle csökkenés nem érezhető. Az egyik népszerű hazai fórumon jegyezte meg valaki találóan, hogy a Freespace grafikája szebb, mint az X-Wing Alliance-é, (ezen azért vitatkoznék), de csak fele olyan erős gép kell hozzá (ezzel viszont teljes mértékben egyetértek)

A játék kezdetén, mint tapasztalatlan pilóta lépünk be a földi erőkhöz, de hamarosan bedobnak minket a mélyvízbe. Először is három alapküldetésen tanuljuk meg az űrharc legfontosabb mozzanatait. Ezeket a megbízatásokat a tapasztaltabb pilóták akár át is ugorhatják. A bemelegítő feladatok után az éles bevetések is megkezdődnek. A háború már több, mint 14 éve dúl a földi és a vasudani erők között. Ez idáig egyik fél sem tudott döntő győzelmet kicsikarni. Hamarosan azonban nem várt események borzolták fel a küzdő felek kedélyállapotát. Megjelent a színen a harmadik fél, mely egyszerre támadta a földieket és a vasudaniakat. Senki sem tudott róla semmit. A vadászgépek radarjai képtelenek voltak az idegeneket (shivaniak) befogni, s az akkori fegyverek nem tudtak megbirkózni a lények fantasztikus pajzsgenerátorával. Idővel azonban az esélyek kiegyenlítődtek. Új fegyverek kerültek kifejlesztésre (ezek már áthatoltak a pajzsokon), javították a radaron, s még pajzsokkal is sikerült felszerelni a hajókat. A földi és a vasudani erők szövetséget kötöttek, s immár együtt küzdöttek a közös ellenséggel.





Természetesen a játék nem tökéletes. Mint Star Wars rajongó, nem hagyhatom szó nélkül azt a néhány hibát, amely szerintem benn maradt a játékban. Az első, s a legfontosabb a hajók ütközése. Minden tiszteletem a pajzsgenerátoroké, de akkor sem szabadna túlélni az ütközést a csatahajókkal. Kicsit érdekes lenne, ha X-Wingben ülve túlélném a frontális karambolt a Halálcsillaggal. Gyorsan hozzá kell tennem, hogy ez nem a Freespace hibája. Ezt a részt a Wing Commander sorozatból vették át, s máig sem értem, miért. A másik nagy hibának a lézerek melegedését tartom. Sok kritikát

kaptam a Freespace 2 bemutatómmal kapcsolatban. Ott azt írtam, hogy a fegyverek nem melegszenek túl, s ezért szinte megállás nélkül lehet velük tüzelni. Nos, ezt a megállapításomat ismét megerősítem, hiszen a fegyverrendszerem a Freespace 1-ben sem melegedett eddig még túl, pedig az ágyúkat általában kettőzve használom. A harmincadik küldetés körül járok, s eddig még nem fordult elő velem olyan eset, hogy túlmelegedés miatt ne tudtam volna tüzelni. Aki komolyan szeretne foglalkozni a programmal, az nem árt, ha beszerez valami jófajta botkormányt. Én egérrel kezdtem el, s a célzás remekül ment, de az űrharcban az egér jóformán használhatatlan. Egyszerűen nem tudtam követni a gyorsabb ellenséges vadászokat, mindig kikerültek a látóteremből.

Minden küldetés után a program értékeli a teljesítményünket. Érdemes ezt meghallgatni, mert sokszor olyan feladatokat kellett volna megoldanunk, amelyek eszünkbe sem jutottak volna. Ilyenkor a maximalisták újrajátszhatják a missziót. Az X-Winggel ellentétben ebben a játékban akkor is továbbmehetünk, ha nem tudtuk 100 százalékosra teljesíteni a küldetést. Nagy halom plecsnit is kapunk, de ennek igazából nincs semmi jelentősége. A fokozatosság viszont tetszett a játékban. Kezdetben csak valami csirke M-16-os lézert pakolhattunk fel a hajónkra, de később a fegyverszakértők munkába lendültek. A jobbnál jobb lézerek, rakéták és űrbombák sorra jelentek meg. A lézerekről nem árt tudni, hogy két típusra oszthatók. Az egyik remekül le tudja bontani az ellenfél pajzsát, de szinte teljesen hatástalan a páncélzattal szemben. Ezért kell mindig odafigyelnünk, milyen ágyúkkal szerelték fel a hajónkat. A bevetések előtt az esetek többségében lehetőségünk lesz módosítani a fegyverzetünkön, sőt még hajót is választhatunk. Ennek külön érdekessége, hogy a játék vége felé már nemcsak földi vadászgépekkel, hanem az idegen lények járgányaival is repülhetünk. A vasudani flotta kifejlesztette a szövetség legjobban manőverezhető vadászgépét, a shivanoktól pedig egyszerűen elloptuk a prototípust. A vadászok mellett természetesen repülhetünk bombázókkal is, melyek inkább a nagy hajók elleni támadásokra lettek kifejlesztve. Minden hajóról, fegyverről és fajról részletes információkat találhatunk a technikai szobában.

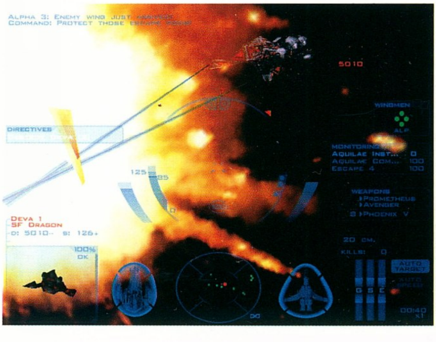
Nem szabad megfeledkezni a Freespace-ben rejlő többjátékos lehetőségről sem. Az egyik népszerű hazai fórumon az első Conflict Freepace-szel kapcsolatos topicok már megjelentek, s megkezdődött a magyar vadászszázad szervezése. Remélhetőleg a 28 ezer példányban kiadott Freespace újra meghozza a játékosok kedvét.

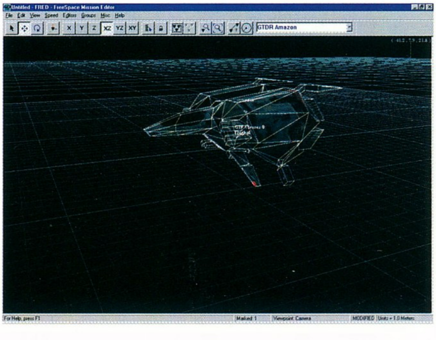
TIPPEK, TRÜKKÖK

- Űrharc közben ne felejtsük el a Q-val kiegyenlíteni a pajzsunk energiáját.
- Amikor nagy hajókat védünk, mindig az ellenséges bombázókra koncentráljunk először.
- A vadászok közötti kommunikáció sokat segíthet a küldetés teljesítésében (C).
- Ha csatahajót támadunk, akkor legelőször a fegyverrendszerét (S) tegyük tönkre. Ez azonban nem jelenti azt, hogy nem maradt volna még néhány ágyúja.
- Használjuk gyakran az utánégetőt (TAB), majdnem kétszeres sebességet érhetünk el vele.
- A fürge kis vadászokat csoportosan sokkal könnyebb elintézni.
- Az M megnyomásával felvehetjük a célpontunk sebességét.
- Állíthatunk a „lézer-pajzs-engine" energiaelosztáson, de e nélkül is végig lehet játszani a játékot.

Meg kell mondanom őszintén, hogy hiányosságai ellenére a Conflict Freespace nekem tetszett. Leültem vele játszani, s csak az gátolt meg a végigjátszásban, hogy nem volt kéznél botkormány. Így is eljutottam a harmincadik küldetésig, s gyanítom, hamarosan be is fejezem. Ahogy láttam, a Freespace-ben a hangsúly inkább az akción van, ami nem rossz. Aki szereti az igazán szép és akciódús űrszimulátorokat, az biztosan nem fog benne csalódni.

Mocsy





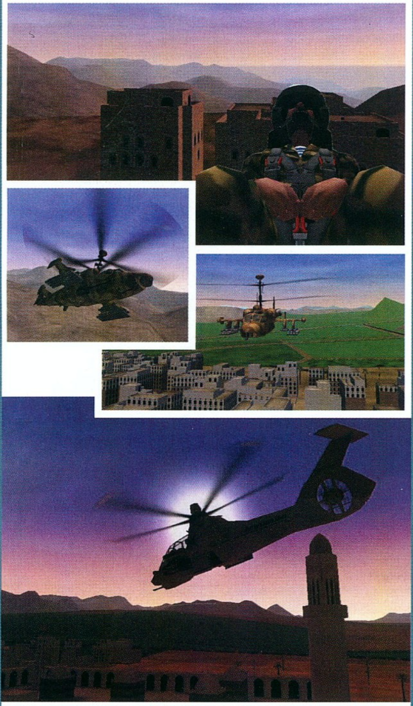
Comanche Hokum

Helikopter szimulációk nem túl gyakran jelennek meg, de amikor mégis elkészül egy, megdöbbenve ülök le a programozás csodáin elmélkedni. Nevemmel ellentétben sosem tartoztam a repülés szerelmesei közé, bár nem tartom kizártnak, hogy egész elviselhető élmény lehet, de hogy ezt számítógépen próbáljam ki... Na, nem. Ettől függetlenül ennek a játéknak előzetesen kiadott képei lenyűgöztek.

Megszállott szimulátorrajongók elbeszéléseiből tudom, hogy az egyik legjobb ilyen program az Empire által fejlesztett Apache Havoc volt. Legfrissebb játékukban – ha lehet ezt még annak nevezni – két újabb ultramodern repülő szerkezetet próbálhattok ki, az amerikai RAH-66 Comanche-ot, és orosz megfelelőjét, a Ka-52 Hokum-B-t.

Három háborús zónában repülhettek, így Tajvanon, Libanonban és Szaúd-Arábiában, részt vehettek mentőakciókban, éjszakai rajtaütésekben, kísérői feladatokat láthattok el, mindent megtehettek, amit ilyen esetekben szokás, ráadásul, akik rendelkeznek az előző résszel, hálózatba kötött gépeken "összegyúrhatják" a két játékot, így az AH-64D Apach-csal a repülhető vasmadarak száma máris háromra bővül.

Bird



Fejlesztő: Razor Works
Kiadó: Empire Interactive
Honlap: www.empire.co.uk
Megjelenés időpontja: 2000. első negyedév

Demise

A gonosz hercegek elpusztítása után tapasztalt a Depths of Dejenol csoport vált e különös világ fizikai és mágikus központjává. A földkerekség minden tájáról jöttek a hősök és kalandorok, harcosok, tolvajok s varázslók, hogy e céhben tanulhassanak, lélegezhessenek. A virágkorban a tagok egyre mélyebben hatoltak a bányákba. A tárnákban döbbenten fedezték fel a gazdag mythinite lelőhelyet, hiszen ez a fém volt e vidék legértékesebb féme. A törpök és más bányásznépek is ebben az időszakban tértek vissza, s bár a mélyben komor veszély rejlett, a viszály mégis a birodalom népei közt alakult ki elsőként...

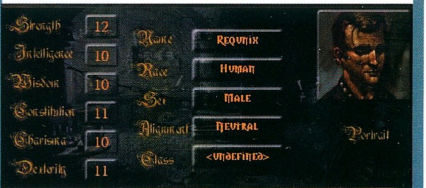
Az Artifact Entertainment szerepjátéka a régi labirintusos fantasy történetek hagyományait követi. A hamarosan megjelenő program 3D világában karakteredet természetesen magad generálhatod. A tizenkét osztály közt megtalálod majd a barbárt, a harcost s a mágusokat is. Az általad kidobott kezdőértékek és a faj határozzák meg a választható karakterosztályt. Ha akarsz, egyedül vágsz neki a kalandoknak, de három társad is veled tarthat, ha úgy tetszik, sőt, később mágikusan vagy egyéb úton további karaktereket vagy szörnyeket vonhatsz a csapat vezetőjének körébe.

A programban a szintlépés egészen különleges, mert tapasztalati pont jár a szörnyek elpusztításáért, a varázslásért, a csapdák eltávolításáért, s mindezt még a guild is befolyásolja, sőt, a főépületbe kell visszatérned, hogy magasabb szintű lehess. Ehhez pedig küldetéseket kell teljesítened... Érdekes.

A képeket nézve a Demise számomra az Eye of the Beholder hangulatát idézi, bár a rendszer kétségtelenül egészen más.

A valaha David Allen által megkezdett Mordor II láthatóan kinőtte magát, s remélhetőleg az idei év kellemes meglepetéseként debütál.

Lily



Fejlesztő: Artifact Entertainment
Kiadó: Artifact Entertainment
Honlap: www.artifact-entertainment.com/demise
Megjelenés időpontja: a napokban

GUNLOK

Fejlesztő: Rebellion
Kiadó: még nincs
Megjelenés időpontja: 2000. tavasz

A Rebellion cég készülő, 3D-s akció-szerepjátékának igazán különleges története van. Ötszáz évvel előbbre járunk a jövőben, mikorra az emberiség szinte teljesen eltűnik a Földről, és helyébe a kiborgok lépnek. Teremtőik jó munkát végeztek, ezek a félig organikus, félig gép lények tovább folytatják a bolygó kizsákmányolását, ám érzéketlenségükből kifolyólag sokkal nagyobb hatásfokkal teszik azt.

Rövidzárlat következtében fura meghibásodás áll be valamelyik robot agyában: megtanul álmodni. Ő Gunlok, a gépek messiása, ki új képességével öntudatra ébresztheti a többieket is. Elindul útjára, hogy kiderítse, mi történt az emberekkel, és az elnyomó vezetőket legyőzve felszabadítsa robottársait.

Öt főből álló csapatot irányíthatsz, melyek mindegyike sajátos képességekkel és a fejlődés lehetőségével van megáldva. Frend erős, ám lassú robot, Hark apró és gyors, könnyedén besurranhat a nehezen megközelíthető területekre, Elint technikai zseni, aki balesetét követően roncsokból építette újra magát, Maskelyn pedig varázslatos erővel bíró ember, aki fogalmam sincs, miként kerül a képbe. :)

Ahogy az ma már a legtöbb játéktól elvárható, ezt is lehet hálózaton keresztül játszani, így egymással összefogva az egyjátékos mód feladatai egy-egy robotot választva is teljesíthetők, de akár egymás ellen is kipróbálhatjátok képességeiteket. Ráadásul nem is kell túl soká várnotok, a megjelenés tavaszra tehető.

Bird

NOBLE ARMADA

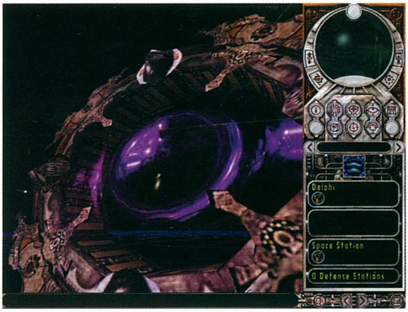
Fejlesztő: Holistic Design
Kiadó: Ripcord games
Megjelenés időpontja: 2000. február

Az Elenyésző Nap birodalmában különös kalandok várják a szerepjáték elemekkel megerősített stratégiák kedvelőit. Talán néhányan emlékeznek rá, hogy a Fading Suns saga valaha virágzó, hagyományos RPG volt. Most e legenda újraéled. A kissé Csillagkapura emlékeztető történet szerint valaha, amikor az emberek nekivágtak felfedezni az űr mélységeit, misztikus kapukat találtak, melyeket ismeretlen, ám kétségtelenül magasan fejlett civilizáció hagyott hátra. Ezek segítségével az emberek kolonizálták a távoli bolygókat is, ám egy napon e kapuk hirtelen lezárultak, s az új civilizációk csírái magukra maradtak. Egy évezreddel később, teljesen váratlanul a rendszer ismét működésbe lépett, s a már serdülő birodalmak előtt a végtelen tér ismét megnyílt…

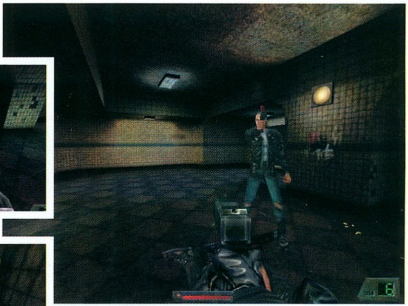
Amikor belevágsz a Noble Armada által felkínált küldetésbe, egyszerű, űrhajóval és némi tőkével rendelkező kalandozó leszel, semmi több. Sorsod és szerencséd a csillagok s bensőd rejtik.

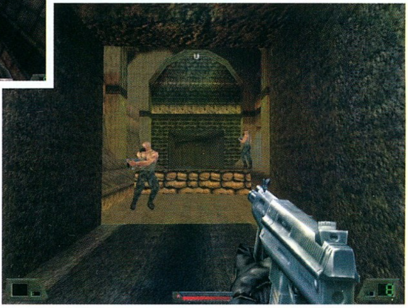
Real-time stratégia és diplomácia 3D-ben, egyedül vagy akár nyolcan, remetemód vagy interneten, rajtad áll, melyiket szeretnéd.

Lily



SOLDIER OF FORTUNE





Első személyű akciójátékokból sosem lehet elég, a Raven cég készülő játéka is ezt bizonyítja. A Hexen és Heretic sorozatokkal ellentétben a Soldier of Fortune már nem szörnyetegek és nagyhatalmú varázslók között, a fantázia világában játszódik, hanem a jelen kor katonai társadalmában, melyben a gépfegyver bárkiből hőst faraghat.

Ez a játék nem gyerekeknek készül, s ezt mi sem bizonyítja jobban, mint hogy a fejlesztők fontosnak tartották a kódszó lehetőségének bevezetését, mellyel a szülők megakadályozhatják, hogy érdeklődő csemetéjük mások gyilkolásával töltse szabadidejét. Pedig itt sem folyik több vér, mint bármely másik hasonló programban, a fő hangsúly a pergő akción, a rohanáson, az adrenalinszint emelkedésén van.

Bár a tény, hogy a SoF a ma már kissé elavultnak számító Quake 2 motort használja némi kétkedésre adhat okot, a Ravenes fiúk már bebizonyították, hogy ebből is képesek csodákat alkotni, és mostanra legalább volt idejük kitapasztalni annak lehetőségeit. Ha nem is ez lesz a kategória legjobbja, azért érdemes lehet pár pillantást vetni rá.

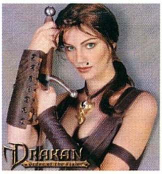
Bird

Fejlesztő: Raven
Kiadó: Activision
Honlap: www.soldier-of-fortune.com
Megjelenés időpontja**:** 2000. március

MIRE VÁRHATUNK FEBRUÁRBAN ÉS MÁRCIUSBAN?

Anachronox – Eidos – 2000. március
C&C2 Tiberian Sun: Firestorm – Electronic Arts – 2000. március
Croc 2 – Electronic Arts – 2000. március 23.
Daikatana – Eidos – 2000. február
Diablo 2 – Blizzard – 2000. március
NOX – Electronic Arts – 2000. február 24.
Risk II – MicroProse – 2000. február
Team Fortress II – Sierra – 2000. február
The Sims – MAXIS – 2000. február 10.
Ultima: Ascension – Electronic Arts – 2000. február 24.
Vampire the Masquerade – Activision – 2000. március
Warlords Battlecry – Mindscape – 2000. március

PC BABE 1999



A 3D wars honlapján 1999 PC Babe díjára három virtuális hölgy pályázott. Az Eidos Interactive színeiben Lara Croft (Tomb Raider) tündökölt, az Activisiont természetesen Elexis Sinclair (Sin) képviselte, s a Surreal Software csapatából Rynnt (Drakan) nevezték.

A díjat nem népszerűség, hanem szépség alapján osztották, így a győztes Rynn lett, s Lara, korunk legismertebb virtuális hölgye bizony háttérbe szorult.

Lily

• A GameSpoton az EverQuest nyerte el az 1999-es év játéka címet.

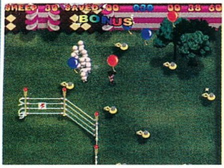
• Az információk csak lassan szivárognak a Gyűrűk Ura alapján készülő filmtrilógiáról. A monumentális vállalkozás eredménye, azaz az első rész 2001. nyarára kerül az amerikai mozikba, s ezt követi még 2001. telén a második, majd 2002. nyarán a harmadik. A filmben szereplő színészek körül még mindig sok a változás, de jelen pillanatban (2000. január) a szereposztás így néz ki: Gandalf - Ian McKellen, Bilbo Baggins - Ian Holm, Frodo Baggins – Elijah Wood, Faramir - Ethan Hawke, Eowyn - Uma Thurman, Aragorn – Viggo Mortensen, Legolas – Orlando Bloom, Boromir – Sean Bean, Theoden – Kevin Conway, Saruman - Christopher Lee. Aki teheti, kísérje figyelemmel az eseményeket a honlapon.

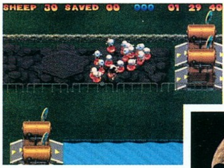
www.tolkienmovies.com

• 2000. január 6-án a Cavedog Entertainment

NEWS

SHEEP





Mindenek előtt szeretném leszögezni: igaz, hogy a Sheep késik, de nem múlik. A megjelenést igencsak eltolták, mégpedig azért, mert a programhoz teljesen új, a kor követelményeinek megfelelő 3D megjelenítés készül.

Alaposan szemügyre véve az Empire birkaterelő programját, meglepő felfedezést tettem: a bugyutának látszó játékban akár Lemmings kaliberű meglepetés is lapulhat...

A történet. Sok évvel ezelőtt a mai modern birkák ősei az Ovis Aries csillagrendszerből útjukra bocsátották a felfedezőket.

Ezek egyik csoportja elérte a Földet. A feladat egyszerű volt, értelmetlen, békés álcát öltve megismerni a helyi élővilágot. Csakhogy ez olyan jól sikerült, hogy a felfedezők a zöld fű és napsütés bűvöletében lassan az ember jószágai lettek. Most azonban a birka ősök megérkeztek az Ovisról... A képbe még beletartozik Dr. Watson is, aki e nemes birkák szaktudásával kíván az univerzum urává válni.

Kellően idióta történet, kétségtelen.

Négy karakter közül választhatsz, s mindegyikük más és más tulajdonságokkal rendelkezik majd. Bo Peep például szeretetre méltó, Motley kissé hobós, Shep enyhén „rambós", míg Adam Half Pint brutális birkaterelő. A másik fél szintén négy típust képvisel: modern pásztori, kemény fafejű, hosszú szőrű vadász és neo genetikus számítógépet is ismerő birka! Hahahaha...

A szerteágazó, tizenöt szintes küldetéssorozatban a kezdő polygonfarmról egészen a Szövőszék Templomáig juthatsz el, de csak akkor, ha mind a négy fajta küldetéseit megoldottad már.

Lily

Kiadó: Empire Interactive
Honlap: www.empire.co.uk
Megjelenés időpontja: 2000. október

THIEF 2: THE METAL AGE

Akinek volt szerencséje kipróbálni a Thief első részét, tudhatja, hogy az nem szokványos akciójáték volt. Quake-kel és társaival ellentétben nem legyőzhetetlen gyilkológéppel kellett végigpusztítani az ellenfelektől hemzsegő erődítményeket, hanem árnyékok közt osonva lehetett ellopózni a mit sem sejtő őrök mellett, hogy megszerezz valamiféle értékes műkincset vagy fontos információt.

Ezáltal a lehetőségek sem voltak azonosak, fegyvereid között csupán éles kardod, erős íjad és megbízható ólmos botod szerepelt, de nem is volt szükséged másra. Ha felfedezték a jelenléted, és nem tudtál időben elillanni, akár hozzá is foghattak a sírod megásásához, hiszen az utca neveltjeként nem voltál ellenfél a jól képzett katonák számára.

Most, hogy a folytatás hamarosan elkészül, izgatottan várom az új kihívást. Egészen biztos, hogy nem kell csalódnom: csak az, amit most tudni lehet elegendő lesz hozzá, hogy hosszú időre a monitor elé szögezzen. A lopakodáson alapuló játékrendszer továbbra is megmarad, és az újításoknak köszönhetően még jobban ki lehet használni a sötét sarkok rejtekét. Távirányítású kamerád segítségével távolabbi helyekre is észrevétlenül bepillanthatsz, sőt, az ajtók elé kuporodva kihallgathatod a szobákban tartózkodó emberek beszélgetéseit. Természetesen a különleges felszerelési cikkek, így a vakító gránát, a fáklyák kioltására és sok egyéb feladatra alkalmas vizes nyílvessző megmaradnak, de akár különleges varázsitalt is szerezhetsz, melyet felhajtva elképesztő magasságból leugorva is épségben érsz földet.

Ami pedig a kinézetet illeti, arra végképp semmi panasz sem lehet. A táncoló lángok játéka a falon, a fura gépezetek gerjesztette szikrák, a középkori várak és század eleinek tűnő technológia ötvözése mind hozzájárul a hangulat megteremtéséhez, és a továbbfejlesztett motornak köszönhetően mindez rendkívüli élességgel és kidolgozottsággal jelentkezik. Ezt mindenkinek látnia kell.

Bird

Fejlesztő: Looking Glass
Kiadó: Eidos Interactive
Honlap: www.eidosinteractive.com/thiefportal
Megjelenés időpontja: 2000. második fele

bejelentette, hogy bizonyos átcsoportosításokat eszközöl a fejlesztéseiben. Ennek hatására az Amen: The Awakeningnek sajnos búcsút inthetünk, mert a cég inkább a TA világot és az online piacot kívánja előtérbe helyezni. Ennek első gyümölcse az Iron Plague TA: Kingdoms kiegészítő lesz, amelyről olvashattok is híreink közt.

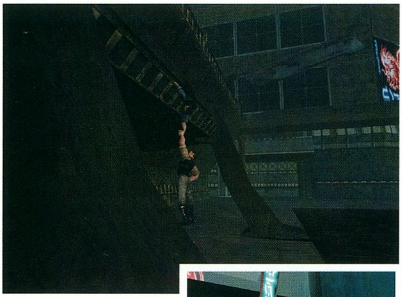
www.cavedog.com

• A Sega CD és a PlayStation után a LUNAR: Silver hamarosan a PC piacon is landol. E program világában még léteznek sárkányok, s a mágia mindennél értékesebb... A játékosok Alexet és barátait vezethetik majd a labirintusok mélyére, hogy elpusztítsák a világra leselkedő gonoszt.

A program megjelenését tavaszra tervezik.

• Csaknem egy évnyi bétateszt fázis után a Space Merchant 1.0-s verziója végre napvilágot látott. Az online sci-fi RPG-stratégia fejlesztői január során felkészítik

BIG WORLD



Az Ausztrál MicroForte cég Big World című szerepjátéka igazi mérföldkőnek ígérkezik az online játékok történetében. Nevéhez hűen a készítők hatalmas világot alkotnak, mely megközelítőleg az EverQuestben lévő négyszerese lesz. Lévén, hogy az elmúlt öt hónapban, mióta EQ vidékeit járom, még mindig nem sikerült mindenhová eljutnom, belegondolni sem merek, mit akar ez jelenteni.

A játék Sci-Fi környezetben játszódik, így a csillagközi utazás sem okozhat gondot. Négy bolygóra juthatsz el, bejárhatod a sivatagokat, víz alatti városokba vagy Ötödik elem-szerű metropoliszokba látogathatsz.

A fejlesztők nagy hangsúlyt helyeznek a karakterek személyiségi vonásaira és az azokat kifejező gesztusokra, mint például a kézfogásra, ölelésre, melyek képileg is megmutatkoznak.

A program rendkívül magas, tízmillió dolláros költségvetéssel készül, s ennek majdnem a felét a rendszer kiépítésére szánják. Olyan szerverhálózatot próbálnak létesíteni, ahol nem lesz szükség a felhasználók különálló csoportokra bontására, akár százezren vagy annál is többen kalandozhatnak ugyanabban a világban.

Lehet, hogy én vagyok túl szkeptikus, de egyszerűen képtelen vagyok elképzelni, hogyan lehetne mindezt megvalósítani. Még ha a leírtaknak csak a fele is válik igazzá, akkor is kész csodával kerülünk szembe.

Bird

Fejlesztő: MicroForte
Kiadó: MicroForte
Honlap: www.microforte.com.au/works/bw.htm
Megjelenés időpontja: 2000. vége

DREAMLAND

Vannak olyan programok, melyek etalont teremtenek, s bár grafikájuk kissé elavul az évek során, mégis a játékosok mérceként őrzik meg őket, s az adott kategórián belül ehhez mérnek egészen addig mindent, míg meg nem születik a trónkövetelő. Ilyen mérföldkő volt az X-COM is, melynek készítői új játékon dolgoznak.

A Mythos Games taktikai, harci stratégiájának munkacíme jelenleg Dreamland. Hogy a programnak mi köze az álmokhoz, azt nem tudom, hiszen meglehetősen pesszimista jövőképet fest, melyben az emberiség romjaiban hever egy idegen faj inváziója után. Az utolsó reményt a Terran Liberation Army szervezetének akciója jelenti, mely megkísérli felszabadítani a Föld lakóit az elnyomás alól…

A csapatközpontú játékban veszélyes zónákban vezetheted küldetésről küldetésre embereidet, s a 3D grafikát támogató új engine gondoskodik arról, hogy mindez látványszinten is a helyén legyen.

Természetesen a program még csak kezdeti stádiumban van, de már most látható, hogy érdemes figyelemmel kísérni sorsát.

Lily

Fejlesztő: Mythos Games
Kiadó: Virgin
Honlap: még nincs
Megjelenés időpontja: 2000. vége

szervereiket a terhelésre, hiszen eddig csupán 2500 embert kellett kiszolgálniuk. Most, hogy a Space Merchant publikus, minden bizonnyal az érdeklődés is megnő, hiszen a játék ingyenes, és nincs szükség letöltésre sem.

A SharePlay hamarosan két újabb stratégiát is megjelentet, a M.A.C.E-t és a The Magellan Conflictot.

merchant.shareplay.com/SpaceMerchant/merchant.asp

• Anyagi okok miatt a Third World fejlesztését is leállították. Úgy látszik, ez a project nem túl szerencsés csillagzat alatt született, hiszen egyszer már az Activision is dobta. Az Incubation és az X-Com nyomdokain készülő program valószínűleg eltűnik a süllyesztőben, s mi sosem tudjuk már meg, kár volt-e érte.

• Igaz, az Ultima Online második része már javában készül (tervezett megjelenés 2000. tél), ettől függetlenül az Origin márciusban kiadja az UO Renaissance kiegészítőjét.

IRON PLAGUE

A TA: Kindoms birodalom új civilizációval bővül. Az idén tavasszal megjelenő kiegészítőben színre lép a creon faj, melynek technológiája éles kontrasztban áll majd Darien mágiát használó klánjaiéval. E tudományközpontú nép mellett e fantasy birodalom kedvelői természetesen még számos újdonságot is kapnak: 25-25 egyéni és multiplayer játék, melyek közül az interneten néhány cooperative módban is játszható.

Néhány példa a creon egységkínálatból:

Barnstormer – felderítő repülőegység. Mivel előnye a gyorsaságban és a könnyedségben rejlik, semmilyen fegyvert nem használhat.

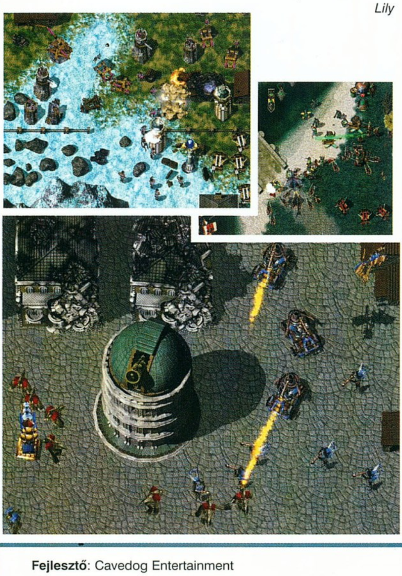
Mechanic – magasan képzett építészek, kik hasznosak lesznek a renoválások és javítások, sőt, esetleg a harcok során is.

Submersible – pöttöm, pedálos vizikütyü, melyet aknavetővel szereltek fel.

Tortoise – gőzhajtású tank sátorszerű, apró ágyút rejtő toronnyal.

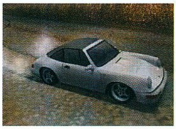
Mint láthatjátok, ezek a technikai elemek azért még fantasy világba illeszthetők, bár magam is idegenkedem általában az ilyen típusú beszivárgásoktól. Bízom a Cavedogban, hisz mindig tudta, mit csinál.

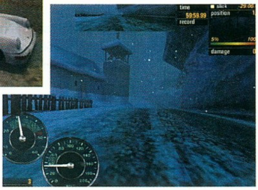
Lily



Fejlesztő: Cavedog Entertainment
Kiadó : GT Interactive
Honlap: www.cavedog.com
Megjelenés időpontja: 2000. március

NEED FOR SPEED: PORSCHE UNLEASHED





Az EA Need for Speed sorozata folytatódik, tavaszra itt az ötödik rész, amely tulajdonképpen a High Stakest egészíti majd ki. Mint ahogy azt a program címe is sugallja, ez alkalommal Porsche csodákba pattanhatsz, méghozzá nem is akármilyenekbe…

A program különlegessége lesz az a karrier mód, melyben négy korszakon átívelve javítgathatod, turbózhatod, no és váltogathatod álmaid autóit. A bőséges kínálatból (80 porsche) kiválasztott kocsidat az idő előrehaladtával, a következő korszakban aztán értékesítheted. Az ár többnyire a ritkaság függvénye, de a ráfordított javítgatás, no meg a versenyekben remélhetőleg megszerzett hírnév is megtérül.

Az új 3D-s engine minden bizonnyal magasabb szintre emeli az NFS sorozat által amúgy is magasra emelt realitás-mércét. A technikai részletekről még minimális információval rendelkezünk csupán, de ezek részletezése már nem az én asztalom, hiszen jómagam legfeljebb virtuális roncsderbin érhetnék el helyezést, s ott is csak akkor, ha nem feltétlenül menetirány szerint kell célba érni.

Lily

Kiadó: Electronic Arts
Honlap: www.ea.com
Megjelenés időpontja: 2000. március

A hírek szerint a bejegyzett játékosoknak nem kell megvenniük a programot, hanem letölthetik azt a hivatalos honlapról.

Újdonságok: megnövelt térkép, letelepedési lehetőségek, csoportos kalandozás, megnövelt AI a szörnyeknek.

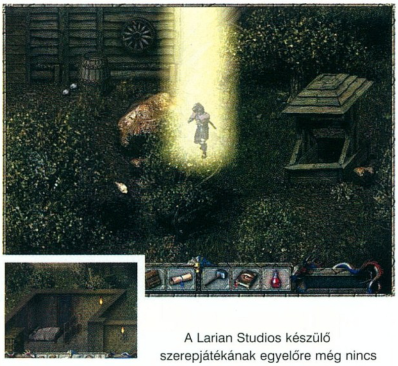
www.uo.com

• Igaz, még kezdeti stádiumban leledzik, de az Omikron folytatása már készül. Amint több információnk lesz, írunk róla.

• A 3DO két remek játékgyűjteményt is kiadott 2000-re: a Might & Magic Millenium Editiont és a Heroes of Might and Magic Millenium Editiont. Akik csak nemrég vették gépüket, vagy valamiért kihagyták e sorozatok epizódjait, feltétlenül gondolkodjanak el. Részemről csak ajánlani tudom őket.

• Újabb Sid Meier játékot harangoztak be! Az Electronic Arts gondozásában megjelenő, ideiglenesen Dinosaurs névre keresztelt

PROJECT C



A Larian Studios készülő szerepjátékának egyelőre még nincs végleges neve, de a látott képek és információk olyan érdekesnek bizonyultak, hogy mindenképpen meg akartam említeni a hírek között.

A program első pillantásra engem a Baldur's Gate-re emlékeztetett - ez is gyönyörűen elkészített, előre letárolt grafikával, valós idejű fényekkel, napszak és időjárás változással, a környező világ hangjaival rendelkezik -, azonban a külsőségektől eltekintve szinte mindenben gyökeresen különbözik attól.

Vegyük például a harcot. A BG-ben jöttek a szörnyek, és elhullottak, vagy ők győztek le téged. Ebben a játékban viszont a különleges mesterséges intelligenciának köszönhetően váratlan helyzetekben találhatod magad. Előfordulhat, hogy csontvázak vesznek körbe, és míg az egyiket üldözöd, a többiek hátba támadnak, majd mikor másik célpontot választasz, az kezd el menekülni, így szép lassan ledarálnak. A másik taktika, mely nagyon megragadott, az íjászoké volt, akik távolról addig lövöldöznek, míg fedezéket nem keresel a közeli szobácskában, akkor aztán rád zárják annak vaskapuját, és csapdába ejtenek.

A karakterfejlődés is eltér a szokásostól, a fejlesztők egyfajta "képzettségtanulási fát" alkalmaznak. Ez alatt azt értik, hogy a kapott tapasztalati pontoktól nem fejlődsz automatikusan, hanem te "vásárolhatsz" belőlük valamiféle képzettséget. Némelyikhez szükség van mások ismeretére, így a játék végére - attól függően, hogy milyen területekre koncentráltál - teljesen egyedi karaktert kapsz.

Hihetetlenül hangzik, de ha mindezt valóban képesek lesznek a játékba építeni, igazi különlegességre számíthatunk.

Bird

Fejlesztő: Larian Studios
Honlap: www.larian.com/Site/Pages/projectc_intro.html
Megjelenés időpontja: 2000. ősz

RENEGADE RACERS

Buck Billionaire versenyre hívja a világ összes renegátját, s maga is elcsodálkozik, amikor a jelentkezők a földrészek legeldugottabb pontjairól is özönlenek. Így aztán kénytelen szelektálni a tízezres tömegből tizenkét olyan renegátot, akik valamiért valóban azok életstílusuk vagy foglalkozásuk miatt. Természetesen minden versenyző hisz magában és győzni akar…

Itt az idő, hogy a pedálra tedd a lábad, és adj neki: mutasd meg, mit tudsz!

Komolyan, elég volt ránéznem az Interplay új, őrületesen bolondos versenyére, és magam is kedvet kaptam hozzá. Tisztára flúgos futam, melyben tucatnyi egyéni stílusú és fegyverrel felszerelt karakter száguldozik többnyire a hullámok hátán.

3D-s, rajzfilmszerű grafika, pergő ritmus, akár nyolc játékos, képernyőmegosztás az interneten is, sárkány… Mi kell még?

Lily

Kiadó: Interplay
Honlap: www.interplay.com
Megjelenés időpontja: napokban

programról még nem sokat tudni, de a készítő neve biztosíték arra, hogy stratégia lesz.

www.firaxis.com/dinosaurs

• A Blue Byte háza táján is selejteztek. Itt a Shadowpact került a süllyesztőbe. Bevallom, ezt nem éltem meg túl nagy tragédiaként, ugyanis ez a program már az 1999-es E3 kapcsán is lehangoló emlékeket hagyott bennem. A döntést a cég nem indokolta.

Azért nem kell csüggedni, bőven lesz miből válogatni, hiszen a Blue Byte idei kínálatában szerepel a Battle Isle 4, a Settlers IV, az F13 és a Dragon's Lair 3D is.

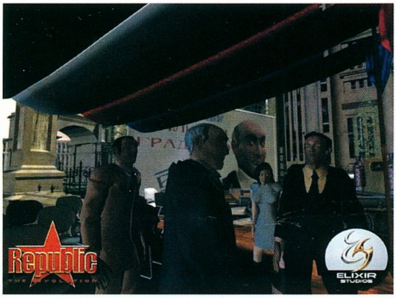
• Ugyan a PC-s tábor még csak a napokban kapja végre kezei közé a Final Fantasy VIII-at, ám a konzolpiacon már mindenki a IX. rész után remeg. Japánban a Square programja már tavasszal a polcokon lesz, míg például az amerikaiaknak az év végéig várniuk kell.

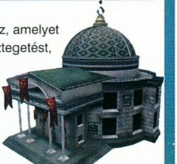
Lily

REPUBLIC: THE REVOLUTION

Az Elixir Studios idén megjelenő stratégiai (?) játéka a volt Szovjetunióból kivált képzeletbeli országba, Novistran köztársaságba repít el. Igazából nem is tudom, milyen kategóriába sorolhatnám, hisz bizonyos szempontból inkább manager programnak tekinthető, vagy nevezhetjük egyszerűen politikus szimulátornak is. Igen, azt hiszem, ez a megfelelő kifejezés.

Feladatod apró politikai pártból a vezető rétegbe kerülni, sőt, bársonyszékéből kirugdalva az elnököt a helyére ülni. Ehhez meg kell nyerned a lakosság támogatását, s ennek elérésére





mindenféle piszkos módszert bevethetsz, amelyet csak ki tudsz találni: zsarolást, megvesztegetést, hazugságot és ígérgetést stb.

Ez a szöveg hiába hangzik "jól", számtalanszor hallhattuk már, de eddig nem sokat láttunk megvalósulni belőle. Most azonban mégis hajlamos vagyok elhinni egy részét, mert olyasvalamit ígérnek, amit csak nagyon magabiztosan, vagy rendkívül vastag arcbőrrel lehet állítani. Nem elég, hogy a fejlesztők hatalmas, rendkívül részletesen kidolgozott városokról beszélnek, még lakosokkal is akarják benépesíteni az utcákat, akik ahelyett, hogy föl-le járkálnának, igazi életet élnek. Vásárolni mennek, beugranak a gyerekért az iskolába, vallási és politikai nézeteiket hangoztatják. És elvileg nekünk ilyen környezetben kell mozognunk.

Huh. Bárcsak igaz lehetne…

Bird

Fejlesztő: Elixir Studios
Honlap: www.elixir-studios.co.uk
Megjelenés időpontja: 2000. vége

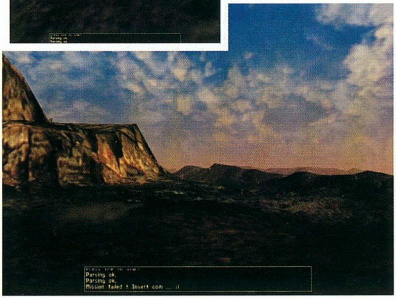
STORM

Ismét egy játék a keleti régiókból. A Storm című akció-szimulátor a Buka Entertainment és a Bethesda Softworks sokévi közös munkájaként hamarosan napvilágot lát. A 99/6-os PC Guru CD mellékletén már megtalálhattátok a játék demóját, de gondoltuk, a megjelenés előtt illene pár szót szólni róla.

Tehát először is, amolyan akció-szimulátorféleségről van szó. Szimulátor, hisz harci járműveket kell irányítanod, és akció, mert a fejlesztők igyekeztek megtalálni az ideális egyensúlyt a valósághűség és a játszhatóság között. Ez az előzetesek alapján nagyszerűen sikerült nekik: akárcsak anno a Comanche esetében, ebben a játékban is öröm a hegyek-völgyek között repkedni, és minden egyébről megfeledkezve élvezni száguldást. Erre bőven lesz lehetőséged, hisz a teljes terület berepülése órákat vehet igénybe. De a feladatod nem csak repülő gépezetek irányítása, a három egyjátékos hadjárat egyenként megközelítőleg 25 küldetésében vezethetsz tankot, sőt, vízi járműveket is, s több mint százféle gépezettel és építménnyel találkozhatsz.

Bár a hadjáratok küldetései egymásra épülnek, az előző maradéktalan teljesítése nem minden esetben szükséges, attól függően kaphatsz más és más feladatokat, hogy előzőleg mit sikerült elérned. Ezáltal és a beépített véletlenszerű eseményeknek köszönhetően deja vu érzése nélkül többször végig lehet játszani a játékot.

Bird



Fejlesztő: Bethesda Softworks
Kiadó: Buka Entertainment
Megjelenés időpontja: 2000. ősz

MAJESTY

StartBox

Fejlesztő: Cyberlore Studios
Kiadó: Hasbro Interactive
Megjelenés: 2000. tavasz
Web: www.hasbro.com

A méltóságot sugárzó kastély környékén pezsgett az élet. Az íjászok táborában néhány harci sebektől tépett harcos pihent, míg a lelkes ifjoncok vidáman cserkésztek a környező erdőben. A tolvajok céhében sem tétlenkedett senki, hisz mindig akadt kihívás e gazdag zsákmányra éhes népségnek is. A lovagok termei üresen kongtak, minden valamirevaló férfi a vámpírok kastélyát ostromolta. E korai órán még a mágusok tornya is elhagyatottnak tűnt, bár a varázslatok szüntelen vibrálása finoman zümmögő rezdülésekkel töltötte be a teret. A falusiak élték mindennapjaikat, sürögtek, forogtak, mit sem sejtve a közelgő veszélyről... Hétköznapjaik sodrásában kincsek, háborúk, távoli vidékek hívása nem érintethette meg őket. Pedig közelgett az idő, a sötétség erői hatalmas sereget toborozva gyülekeztek a rengetegben... Elérkezett a hősök születésének ideje.

Belátom, az imént lefestett kép cseppet sem tűnik egyedinek, számtalan, hasonló hangulatot sugalló, valós idejű stratégiai játékot láttunk már. A Majesty azonban egész más, kategóriáját tekintve sem besorolható a már létezők bármelyikébe, ugyanis ez az első fantasy birodalom szimulátor! Ardania földjének népe valóban önálló életet él, még az "általad kiképzett" harcosok, hősök esetében sem döntheted el, ki mit tegyen...

Eredetiség. Ez rejlik a Cyberlore Studios programjában. Olyan kincs, mely egyre inkább kiveszőben van a számítógépes játékok terén is. Következzenek hát most a rendelkezésünkre bocsátott tesztpéldány, valamint a nemrég megjelent (s a PC Guru CD mellékletén is megtalálható) demo tapasztalatai.

JÁTÉKMENET

Eljött az a pillanat, amikor, ha csak virtuálisan is, valóban élő királyságot tarthatsz a markodban. Mint már mondtam, az általad felvett, kiképzett hősök intelligensek, nem kell ostoba bábként irányítanod őket. Így első hangzásra ez különösnek tűnik, hisz megszoktuk, hogy mi utasítjuk egységeinket, mikor, hova, sőt, milyen alakzatban haladjanak, támadjanak, vagy esetleg őrjáratozzanak, s eddig mi gondoskodtunk fejlesztésükről, továbbképzésükről is.

A Majestyben, a szó hagyományos értelmében, szinte semmi nincs az irányításunk alatt, mégis kezünkben tarthatjuk az események szálait. Tudom, hihetetlen, de valóban így van.

Az adott pálya és küldetés függvényében változó típusú épületeket kapunk, illetve húzhatunk fel birodalmunkban (például harcosok erődje, tolvajok céhe, varázslótorony, íjásztábor stb.). Ezekben pedig korlátozott számú hős képzésére van lehetőség. Embereid amint belépnek birodalmadba, máris kalandéhesen indulnak a közeli vidékek felfedezésére. Esélyed sincs rá, hogy megmondd nekik, mit tegyenek. Harcaikat főként belső kényszer motiválja. Mégis elérheted, hogy azt tegyék, amit te szeretnél. Díjakat tűzhetsz ki bizonyos szörnyek vagy helyek elpusztítására, területek felfedezésére. Amennyiben az összeg eléggé vonzó, valamelyikük teljesíti a feladatot. Talán mondanom sem kellene, hőseid nem csupán zsákmányt, tapasztalati pontokat is gyűjtenek, s fantasy játékról lévén szó, szintet is lépnek. Ha akarod, figyelemmel kísérheted tulajdonságaik (erő, intelligencia, bölcsesség stb.) és harci képességeik (támadás, hárítás, mágia ellenállás stb.) fejlődését, de ezeket sem tudod befolyásolni. Ha szeretnéd, hogy a hősök erősebb szintű páncélokat viseljenek és jobb fegyvereket használjanak, építs kovácsműhelyt, ha a varázslók tudását szeretnéd gyarapítani, emelj könyvtárat...

Gondolom, lassan benned is felötlik a kérdés, amelyen annak idején magam is eltűnődtem, hogyan nézhet ki mindez gazdasági szempontból.

Pár szót a gazdaságról. Indulótőkéd, bármily soknak is tűnik kezdetben, elenyésző

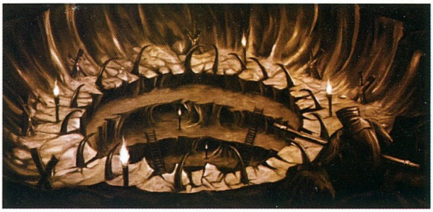
Birodalmad szíve...

CYBERLORE STUDIOS

A Cyberlore fejlesztőcsapata még 1992-ben alakult. Első munkájuk az SSI számára fejlesztett Al-Qadim: The Genie's Curse AD&D volt. A tizennégy hónap alatt elkészült program azokban az időkben a kilencvenezer eladott példányával nagy sikernek számított. Következő játékuk még szintén az SSI-vel karöltve készült, talán emlékeztek is rá: Entomorph: Plague of the Darkfall.

A csapat ezután 1996-ban a Blizzard Warcraft II-jéhez készített kiegészítőt (Beyond the Dark Portal), majd 1997-ben a 3DO számára fejlesztette a fantasztikusra sikerült Heroes of Might and Magic II: The Price of Loyaltyt. Az Accolade 1998-ban jelentette meg a Cyberlore következő művét, a Deadlock II: Shrine Warst.

Ezen előzmények után úgy gondolom, cseppet sem meglepő már, hogy a csapat következő alkotása is stratégia lett, méghozzá nem is akármilyen. Igaz, a Majesty megjelenését pont egy évvel ezelőttre tervezték...



részét képezi majd birodalmad költségeinek, hiszen a már felépített épületeket is fejlesztened kell, nem is beszélve a hősök kiképzésének anyagi vonzatáról, s az általad kitűzött jutalmak összegéről. Honnan lesz tehát bevétel, merül fel a kérdés, hiszen itt senki sem bányászik aranyat?! A válasz egyszerűbb, mint gondolnád. Jól kereső hőseid ugyanis szépen költenek a fogadókban, gyógyitalokat vesznek a bazárban, fegyvert csináltatnak a kováccsal, s jutalékot adnak céhüknek is, amiből neked is csurran cseppen valami. Ráadásul gyarapodó birodalmadban egyre több lesz az egyszerű lakos is, aki ha maradni akar, szintén kénytelen fizetni a rendszeresen érkező pénzbeszedőnek. Bármily hihetetlen, ha megtalálod a kiadások és bevételek egyensúlyát, mindez elegendő lesz, semmi szükség bányászatra.

Érdemes megemlíteni azt is, hogy az alapjáték fokozatosan nehezedő küldetésekre tagolódik. Ezek teljesítéséhez általában bizonyos feltételeknek kell eleget tenned, de ha “győztél”, akkor sem muszáj tovább lépned, ha úgy tetszik, tovább dédelgetheted birodalmadat.

Akik sikeresen végigverekszik magukat a csaknem húsz pályán, azok sem maradnak majd kihívás nélkül, hiszen a freestyle mód az általad választott beállításokkal generál véletlenszerű játékot. Fanatikusok pedig végigjátszhatják a történetet is újra meg újra, mert az alapküldetések térképei is véletlenszerű rendszerrel készülnek.

MÁGIA

Ha fantasy, akkor a varázslatok világa is elmaradhatatlan. A Majestyben sincs ez másként. Mágiát használhatsz te, mint a birodalom ura, valamint a megfelelő típusba tartozó hősök (varázslók, gyógyítók) is.

A karakterek által használt varázslatokkal nem sok gondod lesz, igaz, neked kell fedezned kutatásuk költségeit. Ám, ha magad szeretnél hatalmas erejű bűvigéket használni, igen mélyen kell majd a zsebedbe nyúlnod, mert ezek hihetetlenül sokba kerülnek.

Sajnos ezen a téren nem sikerült kimerítő tapasztalatokat gyűjtenem, de a hősökkel kapcsolatban a már megszokott gondok merülnek fel: a fizikálisan rendkívül gyenge varázslók elhalálozási aránya minden rekordot megdönt.

SZÖRNYEK

Még nem vállalnám fel a bestiárium elkészítését, de feltétlenül meg szeretnék említeni néhány dolgot. E birodalomban a szörnyek hétköznaposak. Ahogy hőseid felfedezik a környező vidéket, úgy találnak egyre több és több ellenséget. E kreatúrák sokfélesége nem csupán külsejükben rejlik, hanem viselkedésükben is megnyilvánul. A dryadok például inkább az erdők mélyén, barlangokban rejtőznek, míg a trollok és goblinok csapatosan rontanak városodra. A vámpírok esetében számolnod kell az életerő elszívásának képességével, s előfordulnak farkassá változó emberek is…

Feltétlenül érdemes lesz megfigyelni a vidék szörnyeinek tulajdonságait és a felfedezéseket lehetőleg irányításod alatt tartani, mert az idejekorán felfedezett rejtekhelyekből rád zúduló lények

Magasabb vérdíj fejében több a jelentkező...

birodalmad elpusztulásához vezethetnek.

MULTIPLAYER

Korunk egyre népszerűbb opciója szerencsére nem hiányzik a Majestyből sem. A legfeljebb négy játékos számára készült pályák érdekes kihívást jelentenek majd, hiszen az ott kihelyezett zászlók küldetéseit nem csupán saját birodalmad hősei vállalhatják fel. A győzelem feltételének terén szintén változatos opciókra számíthatunk.

Gondolj csak bele, milyen érdekesen alakulhatnak az események, hiszen hőseid a legközelebbi fogadóba térnek be pihenni, felfrissülni, és azon a vidéken keresik fel a kovácsműhelyt is, ahol éppen csatangolnak...

Természetesen tűzhetsz ki díjat a másik játékos várának, hősének vagy más épületének lerombolására, de mégis, olyan az egész, mint valamiféle gigantikus szimbiózis. Izgalmasan hangzik…

ÉRTÉKELÉS

Azt hiszem, soraimból egyértelműen kiderül, mennyire eredetinek és értékesnek tartom a játékot. Nekem ez a hagyományos grafikai megjelenítés teljesen megfelel, még mindig jobban kedvelem, mint a 3D-s csodákat. Ráadásul a hangeffektek már tökéletesen illeszkedtek ehhez. A végleges zenei anyaghoz még nem volt szerencsém, ezért nem formálhatok véleményt róla.

Elfogult vagyok, kétségtelen, de nem tagadom, voltak negatív tapasztalataim a játékkal töltött hosszú éjszakák során, igaz, a Hasbrótól kapott tesztpéldányhoz képest a későbbiekben megjelent, mindenki által elérhető demo már sokkal kidolgozottabbnak, igaz, könnyebbnek is tűnt.

Bizony, meglehetősen bosszantó, amikor a céh kapujában felbukkanó ifjonc tolvajodat valamelyik arra kószáló, méretesebb szörny egyetlen ütéssel agyoncsapja, vagy a kilences szintű lovagod nem fogja fel időben, hogy érdemes lenne menekülőre fogni a dolgot. A varázslók kezdeti hp értéke majdnem egyenlő a nullával, ezért ha bármelyik szörny a közelükbe ér, szinte az is elég, ha rájuk lehel. Ehhez képest egy mágus felvétele meglehetősen drága, s a magas szintű varázstudók száma a fehér hollókéval vetekszik. A közepes és a nehéz fokozatú pályákon pedig olyan szörnyinváziók vannak, hogy sokszor kettőt klikkeltem, s már égett is a fél város. Mondjuk, szeretem a kihívásokat, azt sem bánom, ha megölnek, de legyen reális esélyem a győzelemre…

Kétségtelen tény azonban, hogy még mindig inkább vereséget szenvedek hosszú, küzdelmes csatában, minthogy álmosítóan könnyű viadalban kerekedjek felül.

Szeretnék még megemlíteni valamit. Ha ellátogattok a program hivatalos honlapjára, láthatjátok, hogy ugyan a Majesty még meg sem jelent, mégis nyitottak fórumot az érdeklődők számára, s itt a fejlesztőcsapat tagjai rendszeresen válaszolnak, reagálnak a feltett kérdésekre és észrevételekre. Le a kalappal!

Mindezt összegezve a Majesty az a program, amelyet minden fantasyt kedvelő stratégának tudok ajánlani, hiszen magában rejti az újdonság varázsát.

Remélem, tavasszal vállvetve tárjuk fel Ardania birodalmának rejtelmeit…

Lily

KAPCSOLÓDÓ LINKEK

www.cyberlore.com/Majesty
www.hierarchy.com/md

MAJESTY INTERJÚ

Interjúm alanya ezúttal Jay Adan, a Cyberlore marketing igazgatója, aki személyesen mutatta be nekem a Majestyt még 1999. májusában, az E3 kiállításon. Ebből az emberből már akkor is áthatóan sugárzott a lelkesedés, jól érezhetően nem kötelességből, hanem szívből ecsetelte oly lelkesen, mi mindent tud a program. Természetesen nekem sem volt nehéz beleszeretni ebbe a játékba, ezért azóta is várakozással telve kísértem figyelemmel sorsát...

Mióta készül a Majesty?

A Cyberlore 1996 óta fejleszti a programot. Mint látható, meglehetősen hosszú idő telik el, mire az ötlet kész játékként materializálódik.

Ez a játék annyira más, mint a többi. Eddig csak egy hasonló volt, a Dungeon Keeper, de a Majesty még tovább lép... stratégiai játék az egységek kontrollálási lehetősége nélkül. Honnan az ötlet?

Az ötlet a Majesty tervezője és szülőatyja, Jim DuBois fejéből pattant ki, amikor a Settlers III-mal játszott. Egyszerűen lenyűgözte, hogy egységei az utasításai nélkül is cselekednek és harcolnak. Igaz, abban a játékban ez nem volt túl gyakori és hangsúlyos, de hatásukra az a bizonyos szikra kipattant: a Majesty olyan stratégia, melyben minden egység önálló intelligenciával rendelkezik, s nem igényel parancsokat a játékostól.

Gondjaim voltak a játékkal. Kiképeztem egy rangert, majd még egyet, majd arra kószált valami szörny, és néhány csapással megölte őket, majd a következő újoncot is, míg végül a negyedik végzett vele. Tudom, hogy az általam tesztelt verzió csupán alpha, de vétettem hibát?

Nos, helyesen felmérni és eldönteni azt, hogy mit építs, illetve melyik egységeket válaszd az adott helyzetben, az egyik legfontosabb stratégiai lépés a játékban. A ranger felfedező, nem harcos, főleg nem alacsony szinteken. Amikor felveszed őket, önállóan nehezen élnek túl egy csatát. Ne feledd, az alpha verziót tesztelted, azóta számtalan változás történt, meglehet, a küldetések túlságosan nehezek voltak.

Annak idején az E3-on azt mondtad nekem, a játék csaknem kész. Ugyanakkor még mindig nem jelent meg. Miért? Ez valami titkos marketing ötlet része, vagy változott a program?

Akkoriban társultunk a Hasbróval, s a kiállítás utáni időszakban számos ötlet felmerült, hogyan tehetnénk még jobbá a programot. Azóta is folyamatosan fejlesztjük a játékot, kihasználva az utolsó pillanatokat.

A megjelenés dátumát természetesen a marketing is befolyásolja...

Napjaink 3D-s csodái ellenére ti a "hagyományos stílus"-ra voksoltatok. Miért döntöttetek e grafikai megjelenítés mellett?

Nekünk ez a stílus tetszik. Rengeteg program érkezik 3D hardware igénnyel, holott maga a játék szempontjából esetleg szükségtelen. Ez korlátozza a felhasználók rétegét, ráadásul a játék nem ettől lesz jó.

A Majestyben minden szörny, épület és hős sprite-okra bontott, 3D-ben renderelt. Szerintem nagyszerűen néznek ki, még sincs szükség high-end gépre, hogy játszhass.

Ebben a verzióban még nem tárhattam fel a mágia lehetőségeit. Tudnál mondani pár szót a varázslatokról?

Minden céh és templom rendelkezik varázslatokkal vagy ahhoz hasonló opciókkal. Minél magasabb szintre fejleszted az épületeket, annál több lehetőség nyílik meg előtted. Természetesen lesz olyan is, melyben nem túl nagy ezek választéka. A harcosok várában például csak egyetlen ilyen van, a "call to arms", mellyel minden céhtagot azonnal a helyszínre vonhatsz. Ugyanakkor a mágusok tornya több varázslatot is felkínál, s ezek száma az épület fejlesztésével egyre növekszik.

Minden hősnek saját neve van, ez szuper. Van lehetőség arra, hogy átnevezzem őket?

Amint hősöd eléri a 10. szintet, megteheted. Sőt, átnevezheted az épületeket, s magát a királyságot is. Jómagam képes voltam ugyanannyit gondolkodni egy épület nevén, mint azon, hogy milyen legyen a következő hős, akit felveszek.

Izgatottan várom a multiplayer verziót. Tudnál mondani pár szót ennek lehetőségeiről?

A Majesty multiplayer módban is játszható hálózaton és az interneten is (MSN's Gaming Zone).

Rengeteg örömöt találhatsz benne, hisz lehetőséged lesz barátoddal vállvetve, vagy akár ellene is küzdeni. Alapállapotban a királyságok békében élnek egymás mellett, s a hősök kedvükre sétálgatnak a birodalomban. Ha például te nem fejleszted a kovácsműhelyt, számíts rá, hogy hőseid másnál veszik meg a jobb fegyvereket, páncélokat. Természetesen adott a lehetőség, hogy amikor felfedezed a másik palotáját, jutalmat tűzz ki annak elpusztítására. Ezzel tulajdonképpen hadüzenetet nyújtasz át.

A multiplayer játékok opcióit magad határozhatod meg (pénz, szörnyek mennyisége, térképtípus stb.).

Pontosan mikorra tervezitek a program megjelenését?

A megcélzott időpont 2000. március 21-e.

Köszönöm hogy válaszoltál a kérdéseimre. :)

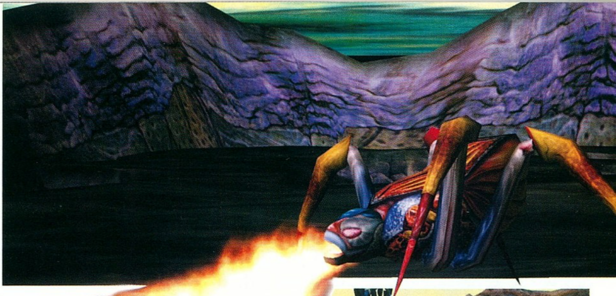
Én köszönöm, hogy ilyen kitartóan és lelkesen érdeklődsz azóta is a Majesty iránt.

Lily

EVOLVA

StartBox

Fejlesztő: Computer Artworks
Kiadó: Virgin Interactive
Megjelenés: Megjelent
Web: www.evolva.com



A Computer Artworks 1996-ban vált híressé Organic Art nevű képernyőkímélőjéről. Ettől a csodától az emberek teljesen megőrültek, bizonyos hírek szerint valamely amerikai vallásos szekta követői ezt használták a meditáció elmélyítésére. Én nem tudom, valóban megérdemelte-e a felhajtást, de az biztos, hogy a legújabb produkciójuk nem nyerte el a tetszésemet.

Az Evolva története a jövőben játszódik. Génmanipulációs kísérletek hatására az emberiség egyre tökéletesebb lényeket tudott "előállítani", míg végül megalkották a Genohuntereket. Ezek a megállíthatatlan gyilkológépek képesek ellenfeleik DNS mintájának lemásolásával saját fizikumuk megváltoztatására, ezáltal rövid idő alatt bármely környezethez alkalmazkodhatnak.

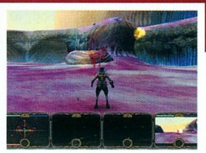
A kutatásokat nem csak a történelmünkön végigkísértő, a tökéletes fegyver létrehozására irányuló próbálkozás siettette, hanem az a gigantikus parazita is, melynek magva a Föld felé közeledik. Mikor a mag megérkezik valamelyik bolygóra, csápokat növeszt, és befúrja magát a felszín alá, ahol egyre újabb sarjakat létrehozva növekedni kezd, míg oly hatalmasra nő, hogy az egész planétát bekebelezi. Ekkor továbbindul új célpontot keresni magának. A te dolgod lesz a terjeszkedés megállítása és a világűr megmentése.

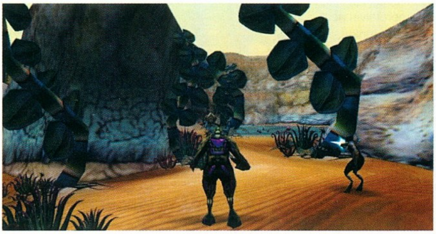
Nem valami nagy szám, ugye? Tudom, az akciójátékokban nem a körítés a mérvadó, de ez a történet már megdöbbentően bugyuta. Viszont legalább a program se jobb.

Olyan harmadik személyű akciójátékról van szó, melyben egyetlen hős helyett négy főből álló csapatot kell irányítanod. Te jelölheted ki a vezért, akit a társai legjobb tudásuk szerint megpróbálnak követni, de a nehéz terepeken érdemes egyenként átvezetned őket, mert az intelligencia nem tartozik az erősségeik közé. Gondolkodás nélkül az útjukat álló lángokba rontanak, meg sem próbálják kikerülni azokat, vagy beragadnak a rámpák aljánál, és tanácstalanul forgolódnak, mert nem képesek két lépést oldalazni, ahonnan már fel tudnának sétálni.

Időnként fel kell oszlatnod a csapatod, hogy csapdát állíthass a támadóknak, így némi stratégiai elem is kerül a játékba. Például, ha a kanyon túloldalán nagy számú ellenség vár rád, egy-egy embered a kijárathoz állítva, társukat pedig csaliként előreküldve kereszttűz alá vonhatod az utána loholó falkát. Sajnos, nekem ez a legtöbb esetben fordítva sült el, a többiektől elszakadt szerencsétlent a rárontó szörnyetegek pillanatok alatt lemészárolták, de a megfelelő módszer kellő gyakorlattal bizonyára kifejleszthető.

Úgy tűnik, ez az elképzelés sem vált be, lássuk a program utolsó ászát, a mutációt. A legyőzött ellenfelek feldarabolása után kielemezheted a génállományukat, és a kapott adatokkal megváltoztathatod saját képességeidet. A gyors és mozgékony ellenségek téged is fürgévé tesznek, a tüzet lehelőktől továbbfejlesztheted beépített lángszoród, míg végül sajátos, egyedül a te harcmodorodnak megfelelő beállítottságú csapatot alakíthatsz ki. Legalábbis elméletileg, mivel a fejlődés befolyásolása nem egyszerű





feladat, sok időbe telik, amíg csak megsejti az ember, mitől függ, mi fog javulni, és mi romlani. Így azt kell mondanom, a játszhatóság rendkívül lehangoló, de a kinézetet sem tudom méltatni. Én ugyan szeretem az ehhez hasonló, őrült színekben pompázó világokat, de a grafikusok valahogy nem tudták eltalálni a megfelelő kontrasztot, minden mosottnak tűnik, ráadásul az összes tereptárgy, sőt, még a legtöbb lény is tükörsima felületű - sem kidudorodás, sem bemélyedés nem látszik rajtuk, amitől életszerűbbek lehetnének.

Mivel a környezet mindenütt ugyanazt a hatást kelti, nehéz tájékozódási pontokat találni, hiányukban pedig szinte képtelenség eligazodni a barlangok útvesztőiben.

Ezek voltak az első benyomásaim a játékról, de azt azért még hozzá kell tennem, hogy nem a végleges változatot teszteltem, hanem az újságíróknak kijáró előzetest. Vannak még csodák a Földön, de bármennyit változtassanak is a megjelenésig, erősen kétlem, hogy ebből a próbálkozásból nagy siker lenne.

Bird

KAPCSOLÓDÓ LINKEK

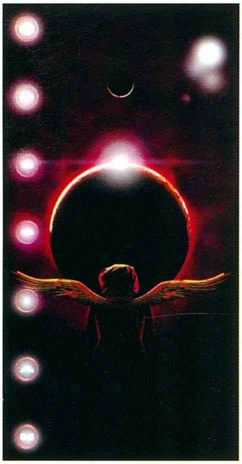
www.vie.co.uk
www.artworks.co.uk

MESSIAH

StartBox

Fejlesztő: Shiny Entertainment
Kiadó: Interplay
Megjelenés: 2000. első negyedév
Web: www.messiah.com

Mennyei Atyánk kiválasztott angyala megérkezik a Föld nevű sárgolyóra, kiderítendő, mi az oka, hogy az emberiség rohamléptekkel halad a saját végzete felé. Kiderül természetesen, hogy a jó öreg Sátán apó kacsója mozgatja az eseményeket a háttérből, aki fel akarja törni a hét mágikus pecsétet, mely bolygónkat hivatott megvédeni az Armageddon eljövetelétől. Erre angyalunk sem rest, nekilát, hogy megmentse erőszakkal, indulattal és halállal telt világunkat a megnevezhetetlen gonosz eljövetelétől, és visszahajítsa patás csatlósát a kénköves pokolba. Tizenhét sötét, túliparosodott szinten kell átküzdenie magát, melyek minden lakója azon fáradozik, hogy a lehető leghamarabb visszajuttassa őt a mennyekbe, mégpedig apró véres cafatokban. Nincs kivétel: zsaruk és csirkefogók kötnek átmeneti véd- és dacszövetséget e szent cél érdekében.

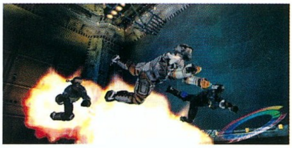


Jól hangzik, nem? Pedig a java még csak most következik. A programnak lelket adó korszakalkotóan új 3Ds grafikai motor gondoskodik róla, hogy állunk a szüntelen földre hullás révén végleg megszakítsa a kapcsolatot arcunk többi részével, és intelligens felépítésének köszönhetően lehetőséget ad a ma forgalomban és használatban levő szinte valamennyi számítógép-konfiguráció tulajdonosának, hogy egyformán élvezzék a játékot. Végül adjuk gyermekünknek a Messiah nevet, és ez a remek, harmadik személyből játszható lövöldözős csoda máris készen áll.

Az átlagos játékforgalmazó cégek körülbelül ennél a pontnál dobták volna vissza a tervet lemondó sóhajjal, szerencsénkre azonban messze nem hétköznapi társaság adta a fejét arra, hogy kezünkbe adja az angyalka sorsát. A Laguna Beach-en székelő Shiny Entertainment kezeli szívügyeként ezt, amelynek pl. az emlékezetes MDK-t és az Earthworm Jimet köszönhetjük. Ezek alapján nem meglepő, hogy Shinyék eddigi hitvallásukhoz ragaszkodva a Messiah főhősének nem rémisztő külsejű véres kezű robosztus angyalt választottak, hanem dundi, pelenkát viselő kis kerubot, akit Bob névre kereszteltek. 1997-es első bemutatkozása óta a játék végre elkészültnek mondható stádiumba érkezett, és pillanatokon belül feltűnhet már a boltok polcain. Két és fél éves pátyolgatás után csak a végső simítások vannak hátra, apró beállítások a mesterséges intelligenciában és a grafika hajtóművében. Vegyük hát szemügyre részletesebben, mit láthatunk, ha felinstalláljuk gépünkre a Messiah-t.

Kerubként az imádnivaló Bobby-bébi valószínűleg a lehető legmesszebb áll attól a személytől, akit szent bosszúálló angyalként képzelünk magunk elé bűneink miatti lelkiismeret-furdalásunktól nyomasztó álmainkban. Nos természetesen szárnyai vannak, valamint gyönyörű, fényes glória övezi fürtös buksiját, de mindössze tán egy méter magas, pufók termetével inkább farsangra készülő kisgyermeknek, semmint az ég küldöttének látszik. Ha pedig méreteivel nem vívhatja ki angyaloknak járó tiszteletünket, képességeivel még kevésbé teheti azt. Az Úristen döntése értelmében Bob ugyanis elvesztette minden természetfeletti hatalmát. Nem tud áradást, égzengést, földindulást, de még egyszerű dögvészt sem előidézni, lehetőségei mindössze futásból, ugrásból, és rövid távú repülésből állnak. Mindezek tetejébe halhatatlansága is az égben maradt, ezért igencsak vigyáznia kell magára a mostoha földi körülmények között!

A tizenhét szinten való barangolás során mégis kitapasztalhatjuk kis puttónk némely hasznos készségét, melyek segítenek abban, hogy az egyébként valószínűnek tekinthető



néhány pillanatnál tovább életben tartsuk őt. Legelsőként a más bőrébe való belebújás képessége az, ami növeli esélyeit az életére törő gazfickók armadája ellen. Nem számít, hogy kiszemelt áldozatunk fegyverét markoló marcona rendőr, vagy esetleg kuncsaftra váró prostituált, angyalkánk vidáman ugrik fejest bőrébe egy szemvillanás alatt. Ha a szükség úgy hozza (és úgy fogja hozni), akár egy

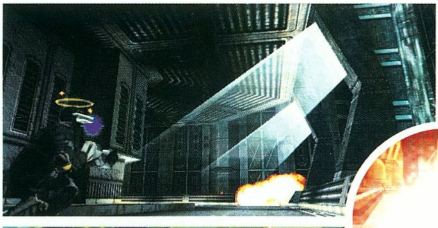
patkány irháját is Bobra tudjuk ölteni, ha például apró réseken kell továbbterelgetnünk őt kalandjai során. A szabad személyiségválasztás lehetősége ily módon szinte korlátlan mozgás- és cselekvésszabadságot biztosít számunkra. Ha példának okáért rendőrgúnyába bújunk, a többi zsaru kollégaként tekint reánk, legyen szó akár közlekedési, vagy rohamrendőrökről egyaránt. Ennek persze megvannak az árnyoldalai is. A zsiványok rendes esetben válogatás nélkül tüzet nyitnak az útjukba kerülő egyenruhásokra, nem tesznek kivételt ez alól a Bobbal bélelt zsandár esetében sem. (Az utcákon a rendőrök és a bandák közti kíméletlen és véres, sokszor elhúzódó tűzharcba torkolló összecsapások sajnos mindennaposak.) Tehát nem elég eldöntenünk, kiben közlekedjünk tovább, azt is jól kell megválasztanunk, mikor alkalmas a helyzet arra, hogy bőrébe bújjunk. Ha pedig a körülmények úgy alakulnak, hogy megszállt emberünk az események mostoha alakulásának folytán mindörökre elveszti életkedvét, Bobby meglehetősen kíméletlenül "utcára kerül", egyenesen a halálos veszély közepébe, és fizikai felépítésére tekintettel meglehetősen rövid ideig képes csak állni a záporozó golyókat, vagy az ellenséges érzületű polgárok rosszindulatának egyéb kézzelfogható jeleit! Ilyenkor tehát a minőség helyett a mennyiségre koncentrálva célszerű a legközelebbi alkalmas élőlényben gyorsan menedéket keresni csöppségünk számára.

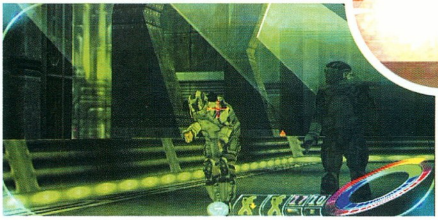
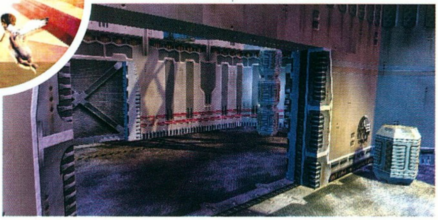
Figyelembe véve e kétélű kardként működő képességét, két alapvető módon próbálhatjuk angyalkánkat egy darabban eljuttatnunk céljához. Az egyik, hogy árnyékokban settenkedve, fal mellett osonva, óvatosan a megfelelő pillanatra várva, minél kevesebb csetepatéba keveredve lopakodunk szintről szintre, emberből emberbe, a másik pedig, hogy mindig a lehető legjobban felfegyverzett emberszabásúba új életet lehelve tüzet nyitunk mindenre, ami látóterünkben mozdulni merészel. Nos, gondolom nem árulok el nagy titkot azzal, hogy az igazán nyerő taktika e két módszer szerencsés ötvözésével alakítható ki, a megfelelő arányok megválasztása pedig vérmérsékletünkre van bízva.

MESSIAH

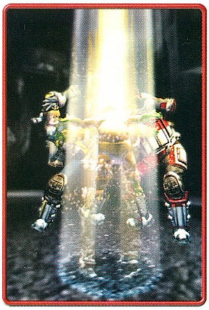
Az emberek bőrébe bújva új lehetőségek tárulnak elénk. A Messiah vezérlő mechanizmusa a számos cselekvési módra épül, melyek Bobot, vagy az éppen megszállt embereket irányítva állnak rendelkezésünkre. Ilyenek a kapcsolók használata, fegyverek kézbe vétele, eldobása és cseréje, ajtók kinyitása, és a harci módból való kilépés lehetősége, melyeket a képernyő jobb alsó részén feltűnő hat ikon egyikének segítségével aktiválhatunk. Ha például ajtó elé toppanunk, az ajtónyitó ikon lesz az aktuálisan kiválasztott, így az akció gomb lenyomásával ezt azonnal végre is hajthatjuk. Természetesen Bob az élőlények megszállásán kívül rendelkezik egyéb használható képességekkel is, például apró szárnyai segítségével, ha Föld körüli útra nem is vállalkozhat, képes egyik háztetőről a másikra átreppenni. A játék során Bob lehetőséget kap az idő lelassítására, így elkerülheti a felé suhanó rakétákat és golyókat, képes lesz kétszer gyorsabban mozogni a többieknél, így akár köröket futhat ellenfelei körül bunyó közben, sőt, átmenetileg részlegesen láthatatlanná is válhat majd, hogy a lehető legtovább settenkedhessen észrevétlenül, a bajba jutást elkerülendő.

Mindezek életre keltése 3Ds környezetben nem kis teljesítmény. A forradalmian új eljárást, amely akkor fogant, mikor a Quake 3 ívei még csak hiú ábrándok voltak az Id Software háza táján, "Real Time



Deformation And Tessellation"-nek (RT-DAT) keresztelték, ami kb. "valós idejű torzítás és mozaik" lenne saját olvasatunkban. A gyakorlatban ez azt jelenti (már ha valaki a nevéből ezt még nem találta volna ki), hogy a "real time deformation" élővé varázsolja a sokszögekből felépített modelleket azzal, hogy mozgásuk minden aspektusát hitelesen megjeleníti, a "tesselation" pedig folyamatosan csökkenti és növeli a poligonok számát, amint azt a kameraállás, a színen levő objektumok és szereplők száma és nézőponttól való távolsága megköveteli és megengedi. Hogy is működik a "real time deformation"? A programban minden élőlény mozgó főelemekből (testrészek), és az ezeket (interpolációs eljárással) összekötő izmokból épül fel, melyeket dinamikusan változó méretű és alakú burok (a bőr és ruházat) fed. A főbb mozdulatok, mint a lábak és karok hajlítása motion capture eljárással kerülnek rögzítésre, így a végrehajtható mozgáskombinációk száma szinte végtelen. Ezek összefűzése pedig a valós idejű kiszámítás miatt lényegesen kisebb processzor és memóriateljesítményt igényel, mint az előre letárolt mozdulatoké. Igaz, ez a technológia manapság már nem egyedülálló (pl. a Nocturne-ben is találkozunk vele), de a Shiny tekinthető a szülőatyjának, ha jelent ez egyáltalán valamit. A "tesselation" alkalmazásának célja a folyamatosság érzetének megtartása, így (papíron legalábbis) a P200 MMX tulajdonosok is ugyanolyan felbontásban és beállításokkal



futtathatják a programot, mint azok, akiknél majdan PIV-3000 fűti a lakást. Az RT-DAT motor ugyanis megvizsgálva a gép teljesítményét minden szint elején a megfelelő mértékűre állítja be a grafikai elemek komplexitását. Ezzel a megjelenítés minősége nem változik túlságosan, mert a szükséges poligonszám-csökkentést a legkevésbé látható és szembetűnő helyeken kell elszenvednünk, például a háttal álló szereplők arcának, vagy az egyéb, takarásban levő tárgyak felületének részletessége tart erőteljesen a zérus felé. Ezen felül az eljárás vigyáz a kényes egyensúlyra is, amely a megjelenítendő objektumok száma és azok minél szemet gyönyörködtetőbb ábrázolása között áll fent. A kevésbé népes pályákon sem hagyja pihenni izzó procinkat, hanem a tárgyakat felépítő poligonok számát növelve tesz arról, nehogy pára csapódjon le gépünk túlságosan lehűlő belső szervein. Nos, az eddig a játékból látottak alapján ez a terv beválni látszik, mert a sebességváltozás valóban szinte észrevehetetlen volt, amikor kiléptünk egy kis szobából az emberektől nyüzsgő tágas térre (megjegyzem, lehetséges, hogy ebben a GeForce ereje is kaphatott egy pici szerepet, SAJNOS eddig csak ezen volt alkalmunk látni a Messiah-t... no, szerényen!). Természetesen Shinyéknál nagy gondot fordítanak arra is, hogy '97 óta lépést tartsanak a videokártya-piac óriási termékszerkezet-váltásaival. Felkészültek a legmodernebb chipek teljes körű támogatására is, szoros együttműködésben a 3dfx, Nvidia, S3 és Matrox erőművek megálmodóival (T&L, Yeayeayea!). A gépben szunnyadó minél

nagyobb szabad memóriamennyiség sem hátrány, mert annál többet képesek ebből a kártyák az RT-DAT késztetésére az AGP buszon keresztül belerángatni a színek forgatagába. Egyetlen bosszantó momentum zavarhatja csupán a készítőket a grafikai megjelenítés terén, mégpedig az, hogy az ívelt felületek ábrázolása sehogy sem fért bele a RT-DAT engine összehangolt szerkezetébe, így a hónapokkal a Messiah előtt kezünkbe kerülő Quake 3 e tekintetben lekörözte remekművüket. Mike "Saxs" Persson, az RT-DAT szellemi atyja és fő mágusa nem tartja túl nagy veszteségnek ezt: "Miért jobb, ha az ember boltív alatt szalad át ajtónyílás helyett? Hogy nyelvet formáz a rámpa? A Messiah-ba évekkel korábban beleépítettük már az organikus felületek megjelenítését." – nyilatkozta szabad fordításban valaha a savanyú szőlőről. (No, azért azok az ívek nem csúnyák...)

Angyalkánk nagy mozgás- és cselekvési szabadsága jó hatással volt az alkotók képzeletére. A több éve húzódó megjelenés nem utolsó sorban annak köszönhető, hogy a programozók minduntalan újabb agyament ötlettel álltak elő, melyet a designereknek visszakucorodva gépeik elé be kellett illeszteniük az általuk már késznek nyilvánított pályákba. Bosszúból ők egyre újabb adalékokat eszeltek ki, melyekkel a játékmenetet kívánták kiegészíteni, lehervasztva ezzel a mosolyt a programozók arcáról. Mindezek eredményeképpen agytornáztató szituációkkal jócskán megtűzdelt, az Unrealt a Tomb Raiderrel ötvöző akciójáték született. Nem nyílik valamelyik ajtó? Keressük meg a nyomorultat, akinél a kulcs van, és ballagjunk ide vele! El kellene csalni az útból valakit? Fejes a prostituáltba, és váltsuk valóra az őr legmalacabb gondolatait! Vérünkre szomjazik egy óriás, akit nem fog a lángszóró sem és nem érdeklik a nők? Belebújva bungee-jumpingoljunk valami kemény és dudoros aljzatú mélységbe gumikötél nélkül, és a keselyűk széles mosolyától kísérve mehetünk is tovább! Mindenkivel kapcsolatba kerülhetünk, bár a játék hangsúlya nem igazán a fordulatos társalgásokon van, sokkal inkább a fizikai kontaktus szerepe a mérvadó. Segíthetünk a szimpatikus embereknek, változatos eszközökkel ritkíthatjuk az ellengyógyszerészeket (gy. k.: antipatikus), kedvtelve szemlélve reálisan megjelenített, számlánkra írható sérüléseiket. Számos fegyverfajtával gyakorolhatjuk az élet kioltásának kétes dicsőségű feladatát, többek között shotgun, lángszóró, rakétavető, motoros fűrész, gépfegyver és különféle robbanóeszközök állnak rendelkezésünkre. Kedvenc fegyverem mindazonáltal Bob mutatóujja: rámutat az állig felfegyverzett behemótra, "Pang" - mondja angyali hangján, majd befúj a körme alá. Hatása? Hanyatt-homlok menekülés Bobby részéről, mert válaszként az ellenfélnek ekkorra már kézbe kapott igazi fegyvere kiabál mindenféléket, mégpedig sokkal durvább hangnemben! Érdemes még megemlíteni a szerephez jutó karakterek sokszínűségét: több mint 50 különböző élőlénnyel, férfiakkal, nőkkel, óriásokkal és törpékkel hozhat össze minket sorsunk, a már említett patkánytól a skinhead izomkolosszuson át a talpig vasba öltöztetett "nehézrendőrökig" (kedvencem a pincérnőnek titulált, nyálelválasztást stimuláló alakú, alulöltözött apáca), melyek mindegyike figyelemre méltóan kidolgozott külcsínnel büszkélkedhet.

A játék meglehetősen felnőttes hangvitele miatt kiérdemelte a maga "M" betűjét az USA-ban, ami azt jelenti, hogy elsősorban 15 éven felülieknek ajánlják. Klasszikus témaválasztása viszont – a mennyei jók elszánt küzdelme a pokolbéli gonoszokkal szemben – elhallgattatta a szemellenzős kritikusok egy részét. Nem tudom, hogy a program vajon kósernek minősíthető-e, mindenesetre az amerikai Keresztény Közösség már áldását adta rá. Megjelenése Dreamcastre ez év első negyedében, PC-re picivel később várható. Ez már a harmadik év, hogy ezt ígérik, most már úgy is legyen! Ámen.

Végül, de nem utolsósorban látogassatok el a játék hivatalos honlapjára, ahol magyarul is olvashattok kedves hősötökről, Bobról.

Ata & Sasa

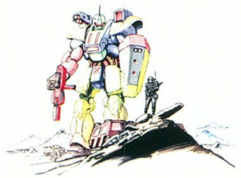
KAPCSOLÓDÓ LINKEK

www.interplay.com
www.shiny.com

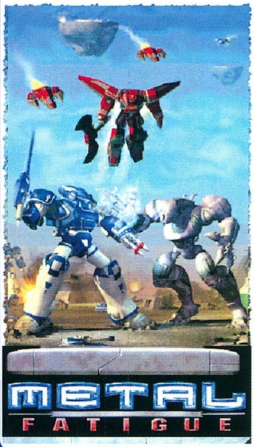
METAL FATIGUE

StartBox

Fejlesztő: Psygnosis
Kiadó: GT Interactive
Megjelenés: március 24.
Web: www.metalfatigue.com



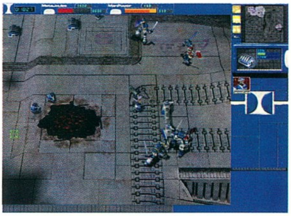
A 3D stratégiák iráni kereslet kezd lecsengeni. Ez persze nem jelenti azt, hogy ne lenne olyan cég, mely ne próbálkozna meg ezzel a stílussal. Ilyen a Psygnosis is, mely a Drakan és a Nations: Fighter Command sikere után új vizekre evez. Ez lesz a Metal Fatigue, mely meglehetősen érdekesnek tűnik. Egyelőre még csak a kezdeti béta változatot sikerült tesztelnünk, de már ez is elegendőnek bizonyult, hogy felkeltse a figyelmünket.



A XXIII. században (hihetetlen, de már csak két évszázadra van tőlünk) az emberiség megismerte a fénysebesség feletti repülés titkát. Az első expedíció megdöbbentő felfedezést tett: olyan bolygót találtak, melyen idegen civilizáció nyomai maradtak meg. Mivel a kutatást a Föld három legerősebb multinacionális cége finanszírozta, a kíméletlen verseny azonnal megindult az idegenek által hátrahagyott értékes technikákért.

Választhatunk a három csoport közül (pont úgy, mint a Dune 2-ben).

A Metal Fatigue teljesen 3D, bár az egységek meglehetősen kicsik lettek. Igaz ugyan, hogy rájuk lehet közelíteni, de a játék kinézetén ez sajnos nem sokat segít. Elég, ha a Myth 2-re gondolunk, mely grafikai szempontból messze maga mögé utasítja ezt a játékot. Sajnos a sebességéről sem vagyok túl jó véleménnyel. A tesztgép Celeron 300A volt TNT-vel, de bizony voltak csúnya akadások. Nagyon remélem, hogy ezek a hibák a béta verzió számlájára írhatók, a végleges



változatban már nem lennék ennyire elnéző. Ettől függetlenül a program meglepő módon élvezhető. Elegendő két küldetést teljesíteni, rájönni az apró trükkökre, s máris mindenről megfeledkezve gyártjuk az óriásrobotokat.

A Metal Fatigue egyik legnagyobb különlegessége az, hogy a harc nem egy, hanem három hadszíntéren folyik. Ezt igen nehéz elképzelni, de mindjárt megpróbálom elmagyarázni. A legtöbb küzdelem középen, a föld felszínén folyik. A gyárak itt épülnek fel, s itt állítják elő az óriásrobotokat, vagyis a Combotokat. Az orbitális pályán, a kisebb aszteroidákon is felállíthatunk bázist, de ide inkább a napcellákat kell telepítenünk, hiszen itt működnek maximális hatásfokkal. Üzembe helyezhetjük őket a felszínen is, de ott eredményességük csak 25 %-os. Minden épülethez vagy egységhez energiára és emberi személyzetre lesz szükség. Energiát a napcellákon kívül a hatalmas méretű lávatavakból nyerhetünk, ezek a föld alatt koncentrálódnak. A kitermelésükhöz azonban szükség lesz az általános légpárnás egységekre, melyek a mindenes szerepét töltik be ebben a játékban.

Ezek építik fel az összes épületet, energiát gyűjtenek, sőt, külön parancsra lerombolják az ellenfél épületeit. Később, a harcok során ezek gyűjtik össze, s szállítják el a még használható alkatrészeket az összeszerelő üzembe.

Akárcsak az összes többi hagyományos egységet, a légpárnást is a járműgyárban lehet gyártani. Itt építhetjük meg a földfúrót, mely képes lejáratot készíteni a föld alá, majd ott járatokat vájni. Ezek mellett persze megtalálhatjuk a tankokat, a rakétavetőket és a tüzérséget is. Mégsem ők a Metal Fatigue igazi nagyágyúi. A játékban lehetőségünk nyílik Combotok gyártására. Ezek az óriásrobotok emberi irányítás mellett harcolnak egymással. A gyártásuk nem annyira egyszerű, mint a hagyományos katonai járműveké. Először is

szükségünk lesz egy vagy két alkatrészgyártó üzemre. Itt készíthetjük el a robotok részegységeit. Minden robotot három részre oszthatunk: kar, törzs és láb. Mi határozzuk meg, hogy a robot milyen legyen. Ha azt akarjuk, hogy harcosunk a közelharcban legyen jó, akkor értelemszerűen olyan kart kell rá felszerelnünk, mely hatalmas kardban vagy baltában végződik. Ha viszont azt szeretnénk, hogy hősünk még jóval azelőtt végezzen az ellenfelével, mielőtt az a közelébe érne, akkor a

rakétatörzs és a rakétaláb az igazán jó választás. Aztán szükségünk lesz összeszerelő üzemre is, ahol összeállíthatjuk a nekünk tetsző konfigurációt. A robotunk tehát elkészült, de emberi irányítás nélkül nem működik. A legénységet a cryfarmon képezhetjük ki. Előfordulhat az is, hogy az adott küldetésben hősök irányítják a robotokat. Ilyenkor ezek a szerkezetek sárga csíkkal lettek megjelölve, hiszen a főszereplőket nem engedhetjük elpatkolni. Az ilyen egységek harci értékei általában magasabbak, tehát jóval nagyobb az esélyük a túlélésre. Mint ahogy azt láthatjuk, csak rajtunk áll, hogy milyen robotokat gyártunk. Előbb vagy utóbb az ellenfél is megunja, hogy a Combotjaink játszva végeznek a hagyományos járműveikkel, s ők is bevetik a saját óriásrobotjaikat. A gigászok küzdelme után általában mindig marad valami használható a csatatéren. Itt egy levágott fémkar, melyben hatalmas kalapács lapul, ott egy újfajta láb, s a domb mögött meg egy teljesen ép torzó. Ezeket a légpárnás egységekkel kell felszednünk, s vissza kell vinnünk az összeszerelő üzembe, ahol a sérült részeket megjavítják, s felhasználhatjuk őket az új robotjainkhoz. Előfordulhat, hogy olyan alkatrészt szerzünk meg, melyet mi még nem tudunk gyártani. Ekkor lép be a képbe a kutatóközpont, ahol megvizsgálják az adott alkatrészt, s bizonyos idő elteltével már mi is tudjuk azt használni.

Az azért tisztán látszik, hogy a Metal Fatigue készítői rengeteg ötletet átvettek a C&C sorozatból. Itt is tudunk alaptornyokat építeni, s ezekre háromféle feltétet is rakhatunk (ágyú, lézer, légvédelmi rakéta). Azért, hogy az ötletlopás ne legyen ennyire feltűnő, itt a tornyok még mozoghatnak is.

Mint azt már az elején említettem, a játék 3D. Ez azt jelenti, hogy nem tudunk átlőni a dombokon, s a stratégiánk tervezésekor figyelembe kell vennünk a domborzati viszonyokat. Ez nagyon szépen hangzik, de az igazság az, hogy a játék során én egyetlen tényezőt vettem figyelembe: mindig legyek háromszoros túlerőben. Érdekes, ez a taktika folyton beválik.

A későbbi küldetésekben aztán a legkorszerűbb fegyverek is megjelennek. Neutronbombával pusztíthatjuk el az ellenfél bázisán az embereket, s a sugárzás hatására a Combotok pilótafülkéjében ülő legénység is meghal. Ebben az esetben a csatatéren talált elhagyatott robotokat birtokba vehetjük, s korábbi gazdáik ellen fordíthatjuk őket. Megjelenik a légierő is, mely könnyeden végez a legerősebb Combottal is, főleg ha az nincs felszerelve rakétákkal. Ebből is látszik, hogy érdemes alaposan odafigyelni, milyen robotokat gyártunk.

A Metal Fatigue kiadása még várat magára, de az eredmények meglehetősen bíztatók. Igaz ugyan, hogy nem a kinézetével fog hódítani, a játékmenet azonban biztosan kárpótolni fog ezért az apró kényelmetlenségért. Nagyon remélem, hogy a demo változat is hamarosan megjelenik, s akkor ti is kipróbálhatjátok ezt az érdekes stratégiai játékot.

Mocsy

KAPCSOLÓDÓ LINKEK

www.psygnosis.com/psyweb/index.htm
www.metalfatigue.net/info_zono.html
www.metalfatigue.com

GABRIEL KNIGHT 3

StartBox

Fejlesztő: Sierra
Kiadó: Sierra
Web: www.sierrastudios.com/games/gk3

VÉGIG-JÁTSZÁS

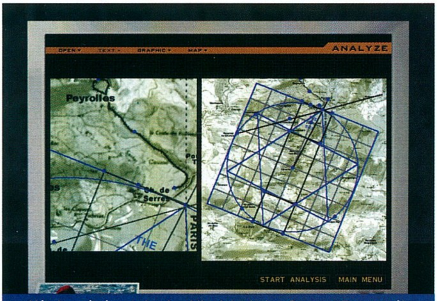
Az ember lát dolgokat, melyeknek nem lenne szabad létezniük... Kényelmes hétköznapjainkban azt hisszük, egyedül vagyunk, mi uraljuk a Földet, és figyelmen kívül hagyjuk az ősi ösztönt, mely a nálunk hatalmasabb lények jelenlétére figyelmeztet. A ránk telepedő, nyomasztó képek, a sötétben rebbenő árnyak, mindaz, mit képzelődésnek vélünk a valóságban, a múltban gyökeredzik, ez tesz képessé arra, hogy ne roppanjunk össze, ha egyszer valóban szembe kell néznünk rémálmainkkal.

Ez az ügy egyszerű udvariassági látogatásnak indult - házigazdánk James herceg volt, a skót királyi család leszármazottja. Csöppnyi kedvet sem éreztem európai nemesek savanyú ábrázatának bámulására, de Grace, asszisztensem és legbensőbb barátom mégis rábeszélt az elutazásra. Bár ne tettem volna, az első nap borzalmasan telt. Tökéletesen érdektelen emberek tökéletesen érdektelen beszámolóit kellett végigszenvednem, de mikor éjjel visszavonultunk a hálószobánkba, James herceg kért bebocsátást. Különös kéréssel fordult hozzám, a boszorkányvadászhoz...

Nem vesztegette az időt, rögtön a lényegre tért. Beszélt a családjában öröklődő vérszegénységről, mely a fiúgyermekeket sújtja. Gyakran hónapokon át semmi jelét nem tapasztalják a „betegségnek", aztán egyik reggel felébredve falfehér ábrázattal fekszenek, képtelenül rá, hogy akár csak felemeljék a kezüket. Nem igazán volt világos számomra, mi közöm lehet ehhez, miért nem orvoshoz fordul inkább, míg meg nem mutatta a fényképet, mely az egyik ilyen éjszaka után készült a „betegről". A nyakán jól kivehető volt két apró pont, mely senkinek sem kerülhette el a figyelmét, aki akár egyetlen vámpírtörténetet is elolvasott.

Hitetlenkedve néztem fel, de a herceg arcán tükröződő komolyság és természetfelettivel való eddigi találkozásaim meggyőztek róla, hogy nem ízetlen tréfa áldozata vagyok: vagy jól kitalált szélhámosság, vagy valódi rémek állnak a háttérben. Úgy gondoltam, pár napot mindenképpen szánhatok a kivizsgálására.

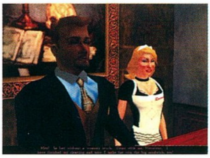
Nem lehetett előre tudni, a rémek mikor tűnnek fel, ezért máris átköltöztünk a kisded szobájába, hogy folyamatosan rajta tarthassuk a szemünk.



Némi segítség azoknak, akik elakadtak a Serpent Rouge-nál...

Megbeszéltük Grace-szel, hogy felváltva fogunk őrködni, sőt, még a herceg házőrzőjét is magunk mellé vettük segítségnek.

Nem tudom, a vakszerencsének köszönhetem-e, hogy nem vettek észre, vagy a betolakodók voltak túl elbizakodottak, de alig pár perc múlva két árny jelent meg az ablakban, és oly zavartalanul surrantak a bölcső felé, mintha azt képzelnék, nincs a Földön senki, aki szembeszállhatna velük. Gyors pillantást vetettem társaimra, és meglepődve tapasztaltam, hogy



mindketten természetellenesen mély álomba merültek. Engem talán családom varázshatalmú talizmánja védhetett meg a bűbájtól, de nem sokat gondolkodtam ezen, vad kiáltással pattantam fel rejtekemből, és vettem űzőbe a két meglepett embert. Hihetetlenül gyorsan mozogtak, a gyermekkel együtt egy szempillantás alatt az utcán termettek.

Motoromra pattanva eredtem utánuk, és egész a vasútállomásig követtem őket, ahol felszálltak az épp induló vonatra. Elindultam átkutatni a kocsikat, aztán valaki hatalmas ütést mért a fejemre, és a világ elsötétült előttem.

Így kezdődik a Gabriel Knight sorozat harmadik része. Jane Jensen, a történetek kitalálója ismét nagyot alkotott. Olyan ügyesen ötvözte a valós - vagy annak vélt - történelmi eseményeket a kitalációval, hogy az ember elgondolkodik rajta, milyen más szemszögekből lehet még vizsgálni azokat a tényeket, amelyeket ismerni vélünk. Olyan mesét mutat be nekünk, mely magával ragad és elvarázsol, miközben izgatottság vesz rajtunk erőt.

Szerencsére a játék rendkívül hosszúra sikerült, így - bár nincs mindenféle nyakatekert fejtörőkkel túlbonyolítva – a megnyerése jó néhány napba beletelik. Ám éppen emiatt az itt rendelkezésemre álló hely nem lehet elég részletes, olvasmányos leírás elkészítésére, sajnos kénytelen leszek a lényegre szorítkozni. Nem is szaporítom tovább fölöslegesen a szót, lássuk az első nap eseményeit.

ELSŐ NAP, 10-12

Miután magadhoz térsz, és lekászálódsz a vonatról, Rennes le Chateau állomásán találod magad. Kérdésedre az ott tébláboló hordár elmondja, hogy látott két embert, akik nagy ládát cipelve siettek el, majd kocsiba szálltak, és elhajtottak. Ennél

Démonok és vámpír papok. A Gabriel Knight mindig szolgált érdekességekkel...

többet nem tud elárulni, de megadja a hotel címét, ahol megszállhatsz reggelig. Ekkor kezdődnek az első nap feladatai.

Mindenek előtt nézz körül a szobádban. Nyisd ki a szekrényt, és vedd fel belőle a ragasztócsíkot, valamint az alumíniumfogast, aztán menj le a hallba megismerkedni a többiekkel. Szólítsd meg a portást, hogy az éjszakai eseményekről kérdezősködj. Sajnos nem tud semmi használhatóval szolgálni, de látszik rajta, hogy örömmel pletykálkodik, és imád sápítozni. Mikor kilép a pultja mögül megtisztítani az ablakot, kukkants bele a vendégkönyvbe, hogy megtudd, kik érkeztek még a tegnapi vonattal. Sokkal nem leszel okosabb, de legalább megismered a többi vendég nevét. Markold fel az itt heverő alkoholos filcet, aztán lépj a fotelban ülő férfihez, és mutatkozz be neki.

Miután túlestetek a formaságokon, lépj be a telefonfülkébe, és névjegykártyáját elővéve hívd fel James herceget. Rendkívül izgatott, ami tulajdonképpen teljesen érthető, s mikor megemlíted a hely nevét, ahová megérkeztél, hirtelen elhallgat, majd gyorsan elbúcsúzik, de előbb még közli veled, hogy odaküldi Grace-t két emberével.

Menj át az ebédlőbe meginni a reggeli kávédat. Az eddigi legnagyobb meglepetésben lesz részed, mikor székében kényelmesen ringatózva megpillantod Mosleyt, régi rendőrbarátodat. Kiderül, hogy nyaralni jött ide, valamiféle elrejtett kincs felkutatására szervezett turistaútra fizetett be. Mivel sem az idő, sem a hely nem alkalmas, hogy beavasd a történtekbe, egyelőre hazudd azt, hogy te csak őt jöttél meglátogatni, mikor az irodájában elárulták, hol találhatod meg.

Térj vissza a hallba, és kérdezd ki új ismerőseidet a kincskereső túráról, majd a kapun kilépve ismerkedj meg magával a csinos, vörös hajú vezetőnővel, Madeline Buthane-nal. A hölgy kacérkodva fogad, és meghív, tarts velük a kalandban, ráadásul cserébe potom 2000 frankot kér.

Egyelőre nem különösebben rajongsz az ötletért, hárítsd el az ajánlatot, aztán indulj el felfedezni a helyi látványosságokat. A hotel melletti bolt kirakatában francia könyv borítóján akad meg a szemed. A címe San Greal, mely, mint a mellette lévő angol fordításból kiderül, a Szent Grál történetét, és a városkához kapcsolódó viszonyát mutatja be. A különös csak azt, hogy ugyanezt a két szót hallottad támadóidtól, mielőtt lecsaptak volna rád...

Menj el a múzeumba, és beszélgess Madame Girard-ral, a teremőrrel, aztán lépj be a kiállítócsarnokba, ahol megismerkedhetsz a hotel két új vendégével, Lilyvel és Estele-lel. Ők is a kincset keresik, s mikor a képek mögött elrejtőzve belehallgatsz a beszélgetésükbe, kiderül, hogy valamiféle teóriával is képesek előállni.

Magadban mosolyogva vess egy pillantást az általuk oly fontosnak vélt dokumentumokra, aztán térj vissza a szállodába.

ELSŐ NAP, 12-14

Az ebédlőbe lépve érdekes párbeszédnek lehetsz tanúja, mely után megismerkedhetsz az ausztrál Wilkesszel. Nem tűnik különösebben értelmes pasasnak, de szentül meg van róla győződve, hogy ő lesz a szerencsés, akit a hely gazdaggá tesz.

Ha felmész az emeletre, végignézheted, amint Emilio Baza és a két angol hölgy szobát cserélnek, aztán indulj el a templomba. Ott találkozol először Vittorio Buchellivel, a mogorva olasszal, amint heves vitába keveredik a pappal valamely latin mondat fordítását illetően. Miután lenyugodnak a kedélyek, vess egy pillantást az oly fontosnak tűnő képre, így a szentek kezei között vonalat húzva felfedezheted, hogy azok sarkaira állított négyzetet formáznak. Hurrá, ez aztán valami!

Beszélgess el a két férfival, aztán térj vissza a hotelbe, Mosley szobájába (33). Alighogy elkezdtek beszélgetni, különös motozást hallasz az ajtó felől beszűrődni. Állj fel, és kukkants ki, ezzel zavarba ejtve Emiliót, aki kulcslyukra tapasztott füllel hallgatózott, de hogy leplezze tettét, felhajtja a kezében tartott pohár tartalmát, majd távozik.

Fejezd be a megkezdett beszélgetést, aztán a hotelből kifelé menet vedd fel a kinti asztalkán hagyott poharat, mely a későbbiekben tökéletesen alkalmas lesz hallgatózásra.

ELSŐ NAP, 14-16

Ideje, hogy a városka környékének nevezetességeit is felfedezd, ehhez azonban járműre lesz szükséged. A motorkölcsönzőnél lévő Harley tökéletesen meg is felelne vágyaidnak, ám az a túra tagjai számára van lefoglalva, trükkhöz kell folyamodnod.

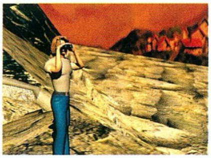
Szerezd meg a piros sapkát a múzeumból, aztán menj a temetőbe, és lopd el az abbé ott felejtett virágpermetezőjét. Ezzel felszerelkezve lépj be az utcába, ahol a fekete macska dörgölődzik. Közeledtedre azonnal besurran a szemközti ház ajtaján tátongó lyukon, amitől vad ötleted támad. Ragaszd az öntapadós csíkot a peremre, és távolodj el kissé, hogy a macska előmerészkedjen. Sajnos a bolond állat a fal tetejére mászik fel, ahol nem éred el, de vízzel szembespriccelve visszazavarhatod vackába, így felveheted a ragasztóra tapadt szőrszálait. Ebből fogsz álbajuszt

fabrikálni a szálloda ebédlőjében található szirup segítségével.

Menj föl ismét az emeletre, de előtte ne felejts el az előtérből magadhoz venni egy cukorkát. Helyezd el a 27-es szoba előtt álló asztalra, aztán menj le a portához, és nyomd meg Mosley csengőjét. A jobboldali lépcsőn felmenve menj át a 25-ös szoba felőli oldalra, majd mikor a barátod a szobájából kilépve lehajol, hogy bekapja az otthagyott cukorkát, settenkedj mögé, és emeld el a zsebéből az útlevelét. Mikor kissé távolabb ér, osonj be a szobájába a csodaszép, aranysárga kabátjáért, aztán mindezekkel felszerelkezve térj vissza a kölcsönző elé.

Az alkoholos filccel rajzolj bajuszt az útlevél fényképére, és a műbajuszt a sapkán, valamint a kabáton használva készítsd el álöltözékedet. Ebben a felszerelésben a kölcsönzős nem fog felismerni, megkaphatod

próbálgatja. Mivel egyre ingerültebben válaszol kérdéseidre, hagyd magára kicsiny titkaival, és inkább látogasd meg Emiliót, aki a hegytető kilátóján meditál. A motorhoz járó távcsővel végigpásztázva a környéket, Madeline-t és Mosleyt láthatod, miközben hevesen diskurálnak. Bármily különösnek találod is ezt a közjátékot, egyelőre ne foglalkozz vele, menj vissza a motorodhoz, írd fel Emilio rendszámát, és kövesd az épp megérkező Lilyéket. Hamarosan kiderül, hogy csak körbe-körbe utazgatnak, ezért térj le a vasútállomás felé vezető útra,



maradt volna, ha nem csalod ki előbb a Harleyt), aztán folytasd az utad a városba.

ELSŐ NAP, 18-22

A motorkölcsönzőbe visszatérve írd fel Lady Howard motorjának rendszámát. Épp akkor hajtanak be James herceg emberei a hotel elé, mikor az utcára lépsz. Üdvözöld őket és asszisztensnődet, majd vonuljatok vissza rövid beszélgetésre. Miután a herceg emberei távoznak, kérj elnézést Grace-től, és eredj a nyomukba, hátha kiderítesz valamit viselkedésük okáról.

Egész a temetőig követheted őket, ahol a sírkövek mögött

kerülővel juss el a házhoz, ahol rejtőzz el a bejárat mellett álló fa mögé. Innét minden szót jól hallasz, és megfigyelheted azt a különös kézfogást is, mellyel köszöntik egymást. Miután beléptek a házba, te is térj vissza a szállásodra. Ha kedved tartja, beszélgethetsz a többi vendéggel, mielőtt átmennél Mosleyhoz és Grace-hez. Mikor a kézfogás kerül szóba, Mosley megkér, mutasd meg neki. Ha sikerül pontosan utánoznod (a sorrend: 2, 5, 3, 1, 4), kiderül, hogy ez a Szabadkőművesek, a titkos vallási társaság jele. Vajon mi közük lehet az ügyhöz?

Mint midig, most is az utolsó pillanatban érkezünk...

végre a motort, ráadásul még fizetni sem neked kell érte.

Utazz el Larry Chester házába, akiről a múzeumlátogatás során hallottál, és kérdezd ki a helyi tudnivalókról. Bár látszólag készségesen válaszolgat, érzed, hogy titkol valamit, de nem tudsz rájönni, mi lehet az. Miután elbúcsúzol tőle, Chateau de Blanchefort előtt megpillantod Wilkes motorját. Eredj a nyomába!

L'Ermitage-nál éred utol. Nem különösebben örül neki, hogy szaglászol utána, nincs is ebben semmi különös, de legalább felírhatod a motorja rendszámát, hogy később tudd, ki, hová és mikor látogat el. Madeline is a környéken autókázik, vele Coume Sourde-nál válthatsz pár szót.

ELSŐ NAP, 16-18

Blanchefort közelében, Roq Negres-nél ismét beszélhetsz Wilkesszel, aki épp fura gépezetét

hátha ott sikerül kiderítened valamit.

Az állomás előtt várakozó taxi sofőrje vitt el előző éjjel a szállodába. Ő látta ugyan a támadóidat, amint beszálltak az autójukba, de hát olyan régen történt az, ugyebár... Nem is javul meg a memóriája, míg a tárcádból pár dollár az ő zsebébe nem vándorol, de ezután sem leszel sokkal okosabb, csak szegényebb. A jegypénztáros már érdekesebb fejleményekkel tud szolgálni, tőle tudod meg, hogy előző nap nem érkezett Nápolyból vonat, sőt, megvizsgálva a menetrendet kiderül, hogy még csak a közeléből sem, így Buchelli nem is jöhetett arról. Vajon miért hazudott?

Ezen gondolkozva indulj el visszafelé, míg L'Homme Morte-ban össze nem futsz Mosleyval. Írd föl a rendszámát (ő kapta a lerobbant mopedet, mely neked

meglapulva végignézheted, amint rátámadnak a papra, és meggyanúsítják a gyermek elrablásával. Az tagadja, hogy neki vagy a „szervezetnek" bármi köze lenne az ügyhöz, és ez látszólag igaznak is tűnik, de azért figyelmeztetik, hogy rajta tartják a szemüket. Miután távoznak, osonj a pap dolgozószobájának ablakához, nyisd ki résnyire, és a diktafonod segítségével vedd fel a telefonbeszélgetését. Bár franciául van, később lefordíttathatod.

Próbáld meg ismét utolérni a testőröket – ha gondolod, előbb fölírhatod Buchelli rendszámát –, akik kocsijukkal egyenesen Larry Chesterhez hajtanak. Te inkább Blanchefort-nál parkolj le, és kis

MÁSODIK NAP, 7-10

Ez alkalommal Grace-t irányíthatod, mint ahogy párszor a későbbiekben is. Vele végezheted el az elméleti kutatásokat, míg Gabriel inkább a terepszemlével foglalkozik.

Fogj hozzá a munkához, lépj be Sidneybe, a számítógépes adatbázisba, és a search almenüben kezdj el rákeresni az üggyel kapcsolatban felmerült kifejezésekre, így például vámpírokra (Vampires). Mikor ehhez kapcsolódóan mindent elolvastál, valamint megtekintetted a leveleidet, lépj ki a programból, és az ujjlenyomat-vizsgáló felszerelést felvéve indulj el megismerni a többieket.

Mikor kinyitod az ajtót, észreveszed, hogy valaki könyvet hagyott a küszöbön, benne rövidke verssel. A könyv a Grállal foglalkozik, később időt kell szakítanod az elolvasására, de a vers kivizsgálását inkább hagyd meg Gabrielnek.

Az ebédlőben beszélhetsz először Madeline-nel, akivel az első percben megutáljátok egymást. Ettől függetlenül jelentkezel a túrájára, noha másfélszer magasabb áron, mint amit a barátodnak ajánlott... A

város kilátójának tetején találkozhatsz Arnaud abbéval, ki távcsővel kezében a környéket vizslatja, állítólag a madarakat figyeli. Hm. Persze, hogyne... Ugorj be a templomba egy brosúráért, kopogtass be Mosleyhoz, aztán az ebédlőbe visszatérve jelentkezz Buthane-nál, hogy elinduljatok.

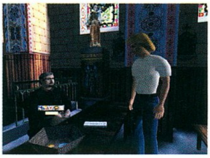
Most végre lehetőséged nyílik jobban megismerni a többieket. Az első megállónál Emilióra leszel különösen figyelmes, amint a sum szócskát firkálja a földre, a következőnél pedig Lily okoz feltűnést, mikor véletlenül kicsúszik a száján a le serpent rouge kifejezés. Mindenki azonnal köré sereglik, és szinte erőszakosan követelik, hogy magyarázza el, hol hallott róla. Idővel aztán lenyugodnak a kedélyek, és mindenki folytatja a nézelődést, de az eset nem múlik el következmények nélkül.

MÁSODIK NAP, 10-12

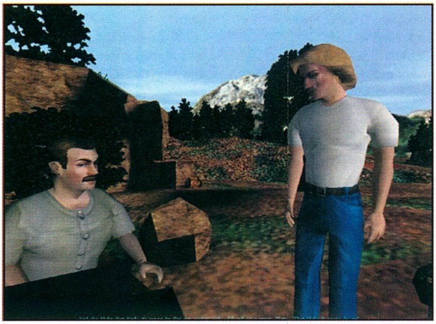
Most Gabrielen van a felderítés sora. Olvasd el a verset, amelyet Grace az asztalon hagyott, majd vedd magadhoz te is az ujjlenyomat-vizsgáló felszerelést. Lépj be Sidneybe, ahol az Add Data menüben betáplálhatod az eddig megszerzett adatokat, így a rendszámokat, valamint az abbé telefonbeszélgetését, aztán csatold őket a gyanúsítottak listájához. Töltsd be a kiválasztott személy adatait, a hozzájuk csatolandó fájlt, és válaszd a Link to suspect menüpontot. Végül, mielőtt elhagyod a szobádat, a translate funkcióval franciából angolra fordíthatod a kazetta tartalmát.

Jól ráijesztesz a csinos takarítónőre, aki azt hitte, senki sincs már a hotelben, de pár kedves és kétértelmű szó után mindketten folytatjátok a tennivalótokat. Ez valamelyest kapcsolódni fog az övéhez, mivel be fogsz surranni a szobákba, amelyeket kitakarít.

Várd meg, míg belép az ajtókon az ágyneműkért, majd visszatér rendbe tenni a fürdőszobát. Ekkor résnyire nyitva hagyja az ajtót, te pedig besurranhatsz. Ahol van ételift, ott annak a zárját kell elhúznod, a



A motorkölcsönzős nem kifejezetten fényes elme...



többi helyen viszont az erkélyen kell rejtőzködnöd, míg nem végez, majd előlépve kinyitnod az ajtót. Nem árt sietni, mert ha kétszer bent talál, többé nem tudsz utána menni, bár igazából akkor sincs nagy baj, mert a két legfontosabb helyre az ablakodon kimászva is átmehetsz, de így árnyalatnyival többet tudhatsz meg az emberekről.

Mikor minden szobával végeztél, egyenként visszatérhetsz átkutatni őket. Az ebédlőbe jutáshoz – ahonnét fölhúzhatod magad a szobákba – vagy Jean engedélyét kell kérned, vagy te magad is leereszkedhetsz az ételifttel.

Emiliónál az ágyat kell megvizsgálnod, illetve az éjjeliszekrényen álló képet, Wilkesnél elolvashatod az asztalán lévő levelet, Buchellinél a szekreterben találhatod meg a római vonatjegyét, illetve papi reverendáját. Ne érintsd meg a táskáját, előbb keress rajta ujjlenyomatokat: nyomd bele az ecsetet a fekete porba, majd a bal egérgomb folyamatos nyomva tartása mellett lassan kezdd el huzigálni a tárgy felszínén. Előbb-utóbb a körvonalak kivehetővé válnak, ekkor ragasztóval rögzítheted a mintát.

Ezek a lépések nem voltak különösebben lényegesek, de Buthane és Lilyék szobájának átkutatása már az. Madeline komódjában megtalálhatod a környék térképét, amelyet ideiglenesen végy magadhoz, míg bedigitalizálod, de aztán vissza kell hoznod, hogy ne vegyék észre a látogatásodat. Az ágy alatt megtalálod a táskáját, melyben a szokásos női holmik helyett pisztolyt tart. Ne érintsd meg, inkább végy róla ujjlenyomatot.

Mikor végeztél, menj át az angolok szobájába, és kutasd át azt is. Az ágyban borítékot találsz,

melynek tartalma szintén Sidney adatállományát fogja gazdagítani, mielőtt visszakerül jogos birtokosaihoz, a fürdőszobában a Suppuration H paszta pedig a te tárgylistádat. Végy ujjlenyomatot a zsebtükörről, aztán távozz innét is.

Már csak szegény abbé van hátra, őt se hagyd ki a látogatások sorából. Ismét a temetőre nyíló ablakát fogod igénybe venni, mely sajnos be van ragadva, de Lady Howard pasztájával bekenve megkönnyítheted a csúszását. Nyisd ki az asztal fiókját, és emeld ki belőle a magazint. Kicsit jobban megnézve a fiókot észreveheted a sarkában megbúvó cigarettás dobozt, melyről felvétele előtt megszerezheted az abbé ujjlenyomatát.

Már nincs más dolgod, csak betáplálni az adatokat Sidneybe, és a megfelelő személyhez csatolni őket.

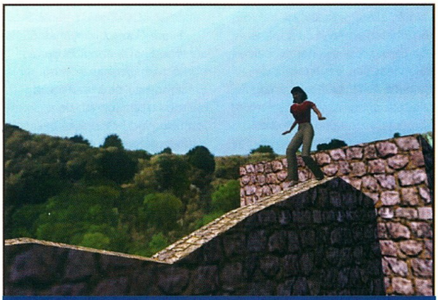
MÁSODIK NAP, 12-14

Ismét Grace-t irányíthatod, aki a csoporttal Chateau de Serras borkóstolójába érkezik meg. Emilio rosszullétre hivatkozva a mikrobuszban marad, de a többiek mind betódulnak részegeskedni. Ha kibeszélgetted magad velük, menj ki az épület háta mögötti kis udvarkába, ahol gyereksírás hangja üti meg a füled. Olyan, mintha a pincéből jönne, de a zárt ajtón át nem tudsz lemenni, másik utat kell keresned.

A sufni tetejéről föl tudsz jutni az emeleti szoba ablakához, amely valamiféle poros tároló helyiségbe vezet. Kukkants be a szekrénybe a titokzatos rúnákkal telehímzett köpenyekre, készíts róluk másolatot a jegyzettömbödbe, aztán emeld fel a láda tetejét. A félhomályban nehezen tudod kivenni a benne látható dolgok körvonalait, de mintha gyermeket pillantanál meg. Rémülten engeded el a láda fedelét, mely döngve becsapódik.

Valaki felfigyelhetett a hangra, mert lépéseket hallasz a lépcsőn felfelé haladni. Gyorsan rejtőzz el a szekrényben, mielőtt a ház ura megérkezne és kidobatna, az orrodat se dugd ki, míg biztos nem vagy benne, hogy a veszély elmúlt. Ezután lemerészkedhetsz a földszinti könyvtárterembe.

Itt folytathatod a kutakodást, és az asztalfiókban lévő könyvről megszerezheted Montreaux ujjlenyomatát – persze csak akkor, ha a kötetet nem emeled fel előbb. Utána nyugodtan belelapozhatsz, de úgyis bolond handabandának fogod gondolni a leírtakat. Észreveheted, hogy valami nincs rendben a falon lógó kép szemével. Húzd közelebb a széket, és arra állva vizsgáld meg közelebbről: a művész embert formázó kehely képét festette bele.



Ez a cicus nem a mjúzikelből érkezett...

Egyre több furcsaságot találsz, de a polcokon álló, elforgatható szoborfejek a legkülönösebbek. Rendeltetésükre akkor jössz rá, mikor észreveszed az asztal lábán lévő apró kapcsolót. Mikor megnyomod, lézersugarak csapnak ki a szemekből, mintha valamit mutatnának. Forgasd el a fejeket, míg a nyalábok ötágú csillagot nem alkotnak, mikor is megnyílik a pincébe vezető járat.

Újra hallod a gyermeksírást, de mikor a terembe lépsz, kiderül, hogy csak a présgép nyikorgása tévesztett meg. Ám az ott tébláboló öregasszony rendkívül megrémít, különös viselkedésétől izgatottan menekülsz ki a szabad levegőre, ahol a többiek már várnak rád.

Hamarosan folytatjátok utatokat az Ördög Karosszékéhez, ahol újra találkozol James herceg embereivel. A gond csupán az, hogy mindketten holtak...

MÁSODIK NAP, 14-17

A csoport rendkívül feldúltan tért vissza a túráról, a holttestek látványa mindenkitt megrázott. Gabriellel indulj el megfigyelni a vendégek reakcióját. Ha akarsz, a pohárral hallgatózhatsz Lady Howard és Buthane szobájának ajtaján, vagy lemehetsz a hallba az ivópartnert kereső Wilkesszel beszélgetni. Mindent nem tehetsz meg, mert egy idő után Buchelli kilép a telefonfülkéből, és még ez előtt érdemes lenne felvenni magnóra a beszélgetését. Arnaud abbét is meglátogathatod szokásos helyén, a kilátó tetején, de aztán vedd az irányt a gyilkosság színhelyére.

Kérdezd meg az előtted érkezett Mosley véleményét az ügyről, aztán kezdd el felderíteni a terepet. Vizsgáld meg az átszelt torkokat, és a teljesen színtelen bőrt. Olyan, mintha egy csepp vér sem maradt volna a testekben, de a legkülönösebb az, hogy - a mély vágás ellenére – még a környékükön, sőt, a ruhájukon sem.

A testektől valamivel távolabb találod meg ennek okát, ahol a föld rengeteg kiömlött vért ivott be. Mikor közelebb hajolsz, hogy megvizsgáld, képeket látsz felvillanni, aztán alighogy a látásod kitisztul, a tócsa előtt észreveszed a négy benyomódást, az áldozatok térdlenyomatát. De miért nincs más lábnyom errefelé? Erre is megkapod a választ következő látomásodban, mikor a lebegő vámpírok tűnnek fel.

Hamarosan megérkeznek a rendőrség emberei, és mivel egyikkőtöknek sem lenne túl szerencsés, ha mindenféle kérdésekkel zaklatnának, inkább gyorsan hazaindultok.

Mikor lerakod a hotel előtt Mosleyt, eszedbe jut valami: Hová lett a testőrök autója? Menj vissza a gyilkosság színhelyére, de a kereséshez az út másik oldalán fogj hozzá. Hamarosan észreveszed a földön a keréknyomokat, melyek eldugott parkolóhoz vezetnek. Vizsgáld meg az autót, és jegyzettömböddel végy mintát a kerékről.

Utoljára Larrynél láttad életben a testőröket, ideje meglátogatnod. A beszélgetésetek vakvágányra fut, ahelyett, hogy segítséget kapnál tőle, feldühíted, és kidob a házából. Osonj vissza a dolgozószobája ablakához, ahol végignézheted, amint beállítja az ébresztőóráját, majd esti sétára indul. Vedd elő a ruhafogast, hogy széthajtogatva beférjen az ablakon tátongó lyukon, és magad felé fordíthasd az órát. Így megtudhatod, hogy hajnali kettőkor fog ébreszteni, bizonyára valami fontos esemény várható akkor.

Mikor visszatérsz a hotelbe, Estele majd felborítja Emiliót, amint kiront a hotelből. Ez a hirtelen távozás egyáltalán nem rá vall, indulj utána, hogy kiderítsd, mi bántja. Új helyszínt fedezel így fel, ahol egyáltalán semmi sincs, de abból legalább sok. Beszélgess el a lánnyal, aztán, mikor kifogysz a témákból, menj vissza a szállodába.

A telefonfülkében értesítsd a fejleményekről James herceget.

Nagyon megrázza embereinek halálhíre, különösen, mikor elárulod neki a részleteket. Az ügy egyre zavarosabbnak tűnik, hamarosan az ő megjelenésére is számítani lehet.

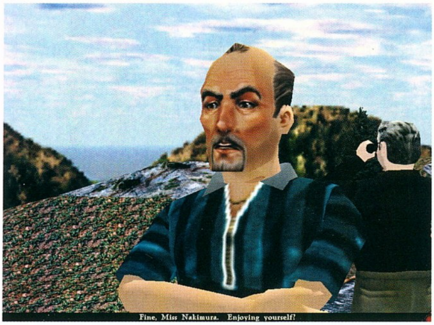
Kérd meg Jeant, hogy ébresztessen fel hajnali kettőkor, majd vonulj vissza a szobádba megtárgyalni Grace-szel és Mosleyval a Szent Grálról olvasottakat. Miután Mosley távozik, az ottfelejtett üvegről szerezd meg az ő ujjlenyomatát is. Ki tudja, mire lehet még jó... Sőt, ha már így belejöttél, a hall asztalán felejtett pohárról lemásolhatod Wilkesszét is.

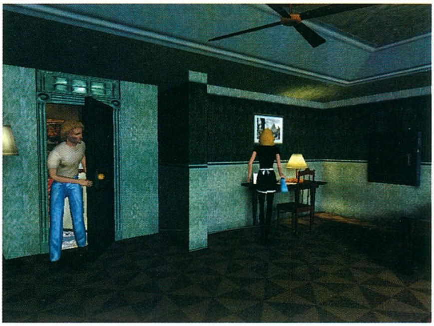
Tápláld be a számítógépbe a friss adatokat, aztán menj el Chateau de Serrasba, ahol Grace-szel a nyugtalanító események történtek. A bejutás nem egyszerű, de ha Sidneyvel nyomtatsz magadnak újságírói igazolványt, szívesen körbevezetnek.

MÁSODIK NAP, 17-22

Grace ügyködését kezdd a megtalált adatok bedigitalizálásával és analizálásával (a rúnákra külön odafigyelve), majd miután felvetted az angolok ajtaja elől a poharat, folytasd hallgatózással. Ha van kedved, beszélgethetsz a vendégekkel, vagy akár rögtön elindulhatsz a múzeum felé. Az ajtaján odaragasztott borítékot találsz, mely a híres le serpent rouge-t, a titokzatos talányt rejti magában. Mielőtt azonban kinyitnád, vizsgáld meg rajta az ujjlenyomatot, hogy később azonosíthasd a gazdáját.

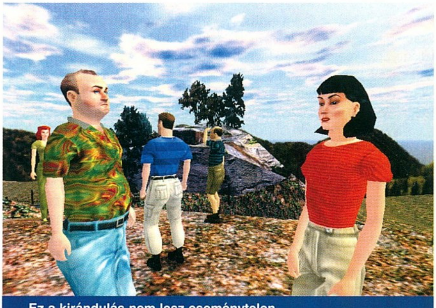
Siess vissza a szállodába, és Sidney segítségével kezdd el felfedezni a serpent rouge titkát. A kiindulást mindig a kiemelt szavak jelentik, melyekre az adatállományban rákeresve ötleteket meríthetsz. Mikor ezzel végzel, hozzáfoghatsz a





próbálkozáshoz: Az analyze menüben töltsd be a térképet.

Jobboldalt a teljes térkép, baloldalon pedig a nagyított változata látható. Ez utóbbin az Enter points menü kiválasztása után jelölhetsz ki pontokat. Ha megfelelő helyre teszed őket, az analízis elindításával


Ez a kirándulás nem lesz eseménytelen...

megfejtheted, milyen elv szerint kapcsolódnak egymáshoz.

Tégy Ch. de Blanchefort mellé egy pontot, Rennes le Chateau-hoz pedig egy másikat. Ez a két helyszín fogja kiadni a napkelte vonal helyét, mely az első feladat megoldása.

A másodikhoz valamivel több kutatásra lesz szükséged. Először is be kell töltened a Lady Howard szobájából ellopott két lapot, és analizálnod őket. Az egyiken rejtett geometriai ábrák találhatók, az extract anomalies pontban pedig a francia nyelvet választva újabb adatokkal gazdagodhatsz. A másik oldallal pont ugyanígy kell cselekedned, csak ott még a View rotation pontot is ki kell választanod.

Mikor ezzel végeztél, következhet a térkép. Tégy egy-egy pontot a négy fellelhető templomhoz (Rennes le Chateau, Coustaussa, Bugarach, St. Just et le Bezu), majd a lehetséges formák közül válaszd a kört. Alakítsd úgy, hogy illeszkedjen mind a négy ponthoz, ezzel kész a második fejtörő is.

Ha akarsz, most körbejárhatsz a vendégek között, de akár folytathatod is,a kutatást. Tégy egy pontot Chateau de Serres mellé, és egyet a körre, ahol a vonal elmetszi. Így újabb egyenest kapsz, melyre a következő feladatnál lesz szükség. A síkidomok közül válaszd a négyzetet, és nagyítsd fel, hogy a kör épp beleférjen. Ezután forgasd addig, míg valamelyik oldala illeszkedik az előbb meghúzott szakaszhoz. Végezetül a draw grid menüponttal rajzolj 8x8-as hálót a négyzetbe, ily módon kialakítva a sakktáblát, és megkapva a kör középpontjának koordinátáit.

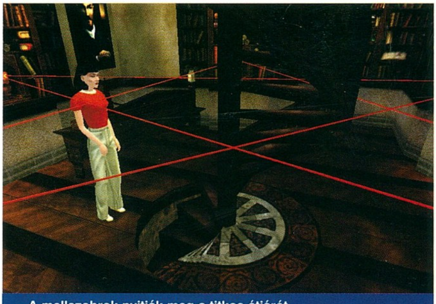
HARMADIK NAP, 2

A portás nem feledkezett meg róla, hogy az éjszaka közepén felébressze Gabrielt. Öltözködés után késlekedés nélkül indulj el Larry Chester háza felé, nehogy kimaradj valamiből. Ne egyenesen a lakhelye előtt parkolj le, inkább Blanchefort felől közelítsd meg, és less be a dolgozószobája ablakán. Láthatod, amint összeszedi a holmijait, majd kilép a háza ajtaján, és elindul a hegyekbe. Kövesd az úton, míg meg nem áll, és eltemet valamit a földbe.

Bármit is akart elrejteni, nem járt túl nagy sikerrel, az ásód magadhoz véve hamarosan a kezedben tarthatod a kéziratát, mely valamiféle nemesi vérvonal tárgyalásával foglalkozik. Érdekes felfedezés, ráadásul a műanyagborítón ujjlenyomatot is találsz. Térj vissza a hotelbe, és hajtsd álomra a fejed.

HARMADIK NAP, 7-10

Az éjszaka nem telik teljesen eseménytelenül, halk zörejre riadsz fel, és látod, amint az ablakon belibbenő vámpír Grace


A mellszobrok nyitják meg a titkos átjárót...

ágya felé siklik. Mozdulni sem tudsz, végig kell nézned, amint a tűhegyes fogakat rejtő ajkak lassan résnyire húzódnak, és a védtelen nyak felé közelednek, aztán… az ébredés eloszlatja a rémképet.

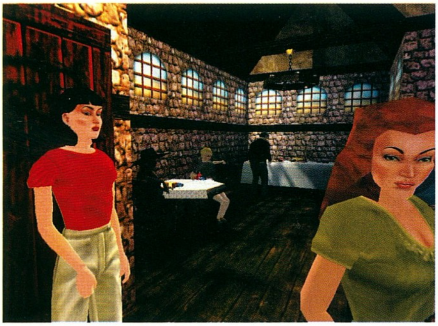
Szerencsére csak álom volt, de a gondolat, hogy mindez valóságban is megtörténhet, nem hagy nyugodni. Felragadod családod varázserejű talizmánját, és közel bújsz barátnődhöz, hogy saját testeddel védelmezd. Ám a védelmezés túl jól sikerül, hamarosan halk sóhajok és forró csókok töltik meg a sötétséget.

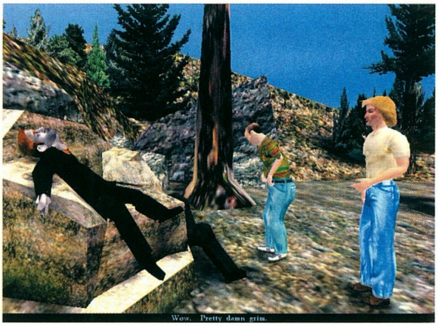
Másnap reggel Grace bűntudattal ébred, és hogy gondolatait elterelje, azonnal dolgozni kezd. Vagyis inkább kémkedni, mert utad Mosley szobájába vezet. A bejutás a tőle kapott kulcs segítségével nem okozhat gondot, ám a rettenetes rendetlenséget látva mégis kétségek merülnek fel benned a kutatás eredményességét illetően.

A szekrények és az ágy megvizsgálása után fordulj a szoba közepén emelkedő szennyeshalomhoz, melyben végre ráakadsz az áhított koordinátamérő műszerre. Ennek nagy hasznát fogod venni L'Ermitage környékén, ahová Gabriel motorját és a kék robogó csomagtartójából Lady Howard távcsövét kölcsönvéve tartasz.

A kicsiny barlangban üzenetet találsz, mintha számítottak volna rá, hogy meg ide fogsz jönni. Bár a felfedezés kissé ijesztő, ne foglalkozz vele, koncentrálj inkább a feladatodra. A koordinátamérőt elővéve keresd meg a serpent rouge kör középpontját (2°18´47½; 42°54´56½), hátha ott leásva rábukkansz valamire.

Bár nem jársz sikerrel, a városba visszatérve legalább





nyitva találod a múzeumot, így te is megismerheted végre a hely történetét. Beszélgess el Madame Girard-ral, majd vásárolj három érdekesnek tűnő képeslapot. Ezekkel fogod megoldani a következő rejtélyt.

Miután bedigitalizáltad őket, próbálkozz meg mindegyik analizálásával: kettőn rejtett rajzolatokat és szövegeket találsz. Most előveheted a térképet. Tégy pontot a kör középpontjára és Poussin's Tombhoz, majd kattints az analízisre.

A következő talány megfejtése során semmiképp se hagyd ki a kiemelt kifejezések megvizsgálását, különösképp Salamon templomának (Temple of Solomon) padlómintázatáét. Az így szerzett értesülésekre később nagy szükséged lesz. Miután végeztél, válts be a térképre, és helyezz el négy pontot a sakktábla rácsozatán, a legfelső sor harmadik és ötödik bemetszésénél, valamint ugyanott az alsó sorban is. Így kapod meg a templom falainak mintázatát.

Utolsó feladatod a hexagram elhelyezése lesz a kör belsejében. Változtasd meg a méretét, hogy csúcsai az ívet érintsék, majd forgasd el, amíg a helyére kerül. Már nagyon közel jársz a megfejtéshez, de most Gabrielen van a sor.

HARMADIK NAP, 10-12

Szobádból kilépve Jeant és Roxanne-t láthatod, amint kinyitják Wilkes ajtaját. Nem hajlandók elárulni, hogy miért volt erre szükség, de ha a portás távozása után meglátogatod a szobalányt a takarítószereknél, tőle megtudhatod, hogy az ausztrál fickó eltűnt. Kérd meg, hogy eresszen be körülnézni, hátha te felfedezel valamit, de sem a hálószobában, sem a fürdőben nem találsz semmit.

Pattanj fel motorodra, és indulj el felderíteni a környéket. L'Homme Mort-nál lábnyomokat fedezel fel a puha földben, melyek méretük alapján Wilkeshez tartozhatnak. Gyanúd hamarosan beigazolódik, mikor megtalálod vértelen, halott testét. Az előző esetből okulva már tudod, mit kell keresned, meg is találod a vértócsát a térdnyomokkal együtt, illetve Wilkes zsebében a levelet.

Siess vissza a hotelbe, hogy megoszd társaiddal a szomorú hírt, így pont belefutsz Mosleyba, amint újságpapírt szorongatva kilép az ajtódon. Mikor megkérdeď, mit keresett odabent, valami érthetetlent motyog, majd tovább indul. Talán jobb lesz, ha egyelőre megtartod magadnak a felfedezésedet...

Ellenben arra kíváncsi lehetsz, hogy Larry miért akarta elrejteni a kéziratot. Menj a házához, és vond kérdőre. Rendkívül felháborodik, amiért kémkedtél utána, és kimondottan kétségbe esik, mikor kiderül, hogy a könyve nálad van. Kiderül, hogy ő is James hercegnek segít, így amolyan szövetségesfélék vagytok, de nem bízhatott meg benned, hisz nagyon kényes szituációba csöppentetek. Miután vele tisztáztad a dolgot, menj vissza Grace-hez, hogy beavasd a történtekbe. Előtte megpillantod Buthane-t, aki Mosley szobájából lép ki a felgöngyölt újságpapírokkal.

HARMADIK NAP, 12-15

Ha Grace-szel kilépsz a szobából, ő is találkozni fog az „újságkihordókkal", ez alkalommal Buchelli viszi át magához őket. Miután ezt megfigyelted, térj vissza Sidneyhez. Új e-mailed érkezett, mely Salamon templomának alaprajzát tartalmazza. Jól láthatóan három részt lehet elkülöníteni, melyeket be kell jelölnöd a térképen is. Tégy négy pontot a „templom" azon részeihez, ahol a hexagram metszi őket, vagyis alulról és felülről is a második sorba. Az így kijelölt három régió közül a felső közepén található a Szentélyek Szentélye, melyhez pontot téve feljegyzed a koordinátákat. Ide fogsz ellátogatni, de előbb kihallgathatod az angol hölgyek beszélgetését az ebédlőben.

Először a hexagram délnyugati sarkába utazz el. Kicsit körbejárva lezárt barlangnyílásra bukkansz, ahol megtalálod Wilkes zsebkendőjét. Tehát ezért kellett meghalnia, túl közel került a titok nyitjához. Szedd össze a bátorságod, és koordinátamérőd elővéve keresd meg a csúcspont helyét (2°16´45½; 42°55´12½). Ez épp a kövek alatt helyezkedik el, melyeket az ásód segítségével kell arrébb gurítanod. Újabb üzenetre bukkansz: úgy tűnik, valaki játszadozik veled.

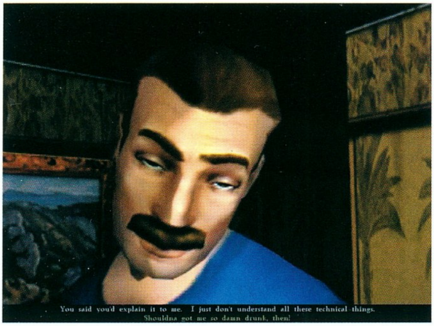
Az északkeleti csúcs lezárt területen helyezkedik el, ahová nem juthatsz be, de mielőtt továbbmennél Pech Cardou felé, felveheted a harmadik üzenetet. A Szentélyek Szentélye valahol a föld alatt helyezkedhet el, amit az is bizonyít, hogy a koordinátákon (2°19´39½; 42°56´06½) ásva csak sziklákat találsz. Vedd magadhoz a negyedik üzenetet, aztán utazz te is Blanchefort kilátójára „madarakat lesni". A Narancs szikla környékén találsz is egy érdekes példányt, Buchelli próbál elrejteni valamit. Nagy szerencse, hogy észrevetted, mert ő is a tőled ellopott kéziratot próbálta elásni. Most, hogy visszaszerezted, visszatérhetsz a hotelbe, ahová James herceg épp ekkor érkezik meg. Köszöntsd őt, és menj Sidneyhez befejezni a munkád.

Az újonnan szerzett bizonyítékok bedigitalizálása után fordítással kell próbálkoznod. Először az Emilio által földre rajzolgatott, latin sum szócska jelentését találd ki, majd a képeslapról szerzett Et in Arcadia Egoét. Mivel mindkettő csak mondattöredék, egészítsd ki az utóbbit, hogy a végleges szöveg Et in Arcadia Ego Sum legyen. Az analízis során kiderül, hogy a betűkből új mondat állítható össze, melynek szavait neked kell kiválasztanod. A végeleges változat így fog szólni: arcam dei tango lesu, megérintem Jézus sírját. Ez hát a cél, a messiás nyugvóhelye!

A legutolsó feladvány megoldása már igazán nem okozhat gondot, a Ch. de Serres és Peyrolles között húzódó vasútvonal két végpontjára és közepére kell egy-egy jelet tenned.

HARMADIK NAP, 15-18

Ideje, hogy lassan fény derüljön a vendégek valódi kilétére, Gabriel találkozót hív össze az ebédlőben. Buchelli, Mosley, Madeline és Grace vannak jelen, nekik kell felelniük a kézirat ellopásáért. Gabriel kezdi a beszédet, előadja, Mosley miként



lopta el a könyvet, majd hogyan került Buthane-hoz, végül Buchelli hová ásta el. Így már nincs értelme tovább tagadni, mindenki előáll a maga történetével. Mosleyról kiderül, hogy a CIA ügynöke, Buchellit a Vatikán küldte a környék felderítésére, Buthane pedig a francia titkosszolgálat ügynöke, akit ásatási jogok megszerzése foglalkoztat.

A gyanúsítottak száma valamelyest lecsökkent, de az angolok, Emilio és Montreaux még mindig szóba jöhetnek. Ha elnézel Estelle kutatási területére, találkozhatsz a nővel, amint megfeszítetten keresgéli a kincset. Teljesen ártalmatlannak tűnik, képtelenség róla gyilkosságot feltételezni. Azért elemelheted a vizes palackot a motorjáról, hogy megszerezd az ujjlenyomatát, melyet be kell vezetned Sidney adatai közé.

Mikor itt végeztél, indulj el Villa Bethaniába a találkára James herceggel. Beszélgetésetek során a gyanú Montreaux-ra terelődik: következő utad Chateau de Serras felé vezet, ahol a kapun átmászva belebotlasz a lakájba. Sikerül kimagyaráznod magad, és a ház ura levezet a pincéjébe, de viselkedésével a frászt hozza rád. Bár legszívesebben azonnal itt hagynád ezt a helyet, nézz be a garázsba, ahol a villanyt felkapcsolva denevéreket találsz. A környék egyre rémisztőbb, de csak a gyermek elrablóinak megérkezése teszi fel az i-re a pontot. Igazad volt hát, valóban ők a vámpírok.

HARMADIK NAP, 18-21

Grace nyugtalanul várja, hogy Gabriel megérkezzen, tart tőle, hogy valami baja eshetett barátjának, de nem tehet mást, csak várakozik. Sidney segítségével kiderítheted, hogy Estelle helyezte el a múzeum ajtaján a serpent rouge-t. Kérdezd ki az ügyről, hogy végképp tisztázhasd minden vád alól, aztán kövesd Emiliót a temetőbe, ahol Mesmivel, a muzulmánnal találkozik. Különös jelenetnek lehetsz tanúja, de csak akkor értesz meg mindent, mikor később bekopogtatsz a szobája ajtaján.

HARMADIK NAP, 21-24

Hamarosan Gabriel is befut, akinek végül sikerült leráznia Montreaux embereit. Nem sok idő maradt a cselekvésre, ha nem tesztek gyorsan valamit, a kisdednek vége. Gabriel, Mesmi és Mosley vállalkoznak rá, hogy behatolnak Salamon templomába, miközben rádión keresztül tartják a kapcsolatot Grace-szel és Emilióval. Halálos csapdákon kell átjutnotok, ahol egy rossz lépés mindannyiótok végét jelentheti.

A templom első termében sakktáblaszerű padlólemezeket látsz. Úgy kell átjutnod a túloldalra, hogy lóugrás szerint haladva az összes kard formájú kőre rá kell lépned egyszer (!), de el kell kerülnöd a halálfejeket. A fekete mezők továbbhaladva eltűnnek, és nem térhetsz vissza rájuk. Az egyik lehetséges útvonal: A2-C1-B3-A5-C6-B8-A6-C7-A8-B6-A4-B2-D1-E3-C2-E1-D3-F2-H1-G3-F5-H4-G6-H8-F7-D8-E6-G7-E8-F6-H5.

A következő terem közepén inga lengedezik, és a peremen mozgó padló forog körbe. Ennek némely kockáján jel található, a penge pont ezek fölött halad el. Ha az utána következő lapra lépsz, ráugorhatsz az ingára, így lehetőséged nyílik a terem közepén emelkedő oszlopra jutásra. A feladat nem egyszerű, ha rossz pillanatban rugaszkodsz el, könnyen lezuhanhatsz.

Ha sikerült az oszlopra kerülnöd, ki kell egyensúlyoznod az ott található mérleget. A titok az örökkévalóságban, a termékenységben és tökéletességben rejlik, így a végtelent, az almát és a gömböt kell az üresen álló karra helyezned.

A harmadik terem kiállított tárgyaival kapcsolatban Grace szolgálhat felvilágosítással. A két kesztyű közül ne az aranyat, hanem a bőrből készültet válaszd, így azt felhúzva kiemelheted a tűzből a kavicsot, melyet a démonszobor kinyújtott karjára kell helyezned, hogy az eddig sötétben lévő részek láthatóvá váljanak.

A két tükör előtti lemezre állva az egyikben Gabriel öregnek látja magát. Mozdítsd el felé az emelvényen a kart, majd menj a következő feladathoz a három gombbal. Válaszd a yin-yang jelet, hogy a továbbvezető ajtó kinyíljon.

Ez az utolsó terem a végső összecsapás előtt. A láthatatlan hídon kell átkelned az előtűnő lapokra ugrálva. Mikor átérsz rajta, a túloldalon szikrázó mezőből három vámpír lép elő, és társaidra támadnak. Nem vesztegetheted rájuk az időd, egyedül kell továbbmenned, hogy magával a főpappal szállj szembe.

Épp az áldozat bemutatására érkezel meg, az utolsó pillanatban állítod meg a lecsapni készülő tőrt. Montreaux nem lepődik meg túlzottan a megjelenéseden, úgy tűnik, felkészült a fogadásodra, amit a hatalmas démon is bizonyítani látszik, melyet szavaival megidéz. A lény ura erejéből táplálkozik, így szinte elpusztíthatatlan, ám halála a vámpírét is jelentheti. Egyetlen sebezhető pontja a nyakán található, mint azt megfigyelheted, míg medáloddal távol tartva magadtól hátraveti fejét. Vonulj vissza a terem hátuljában álló sír tetejére, és itt próbáld meg elriasztani a démont. Mikor megtántorodik, mártsd a torkába a tőröd…

Ezzel Gabriel Knight legújabb története véget ér. Nagy kár, hogy nem tudtam minden apró részletet bemutatni, de legalább nem vettem el azok élvezetét, akik szeretnének játszani a programmal. Annyit mondok csak, feltétlen érdemes kipróbálni.

Bird

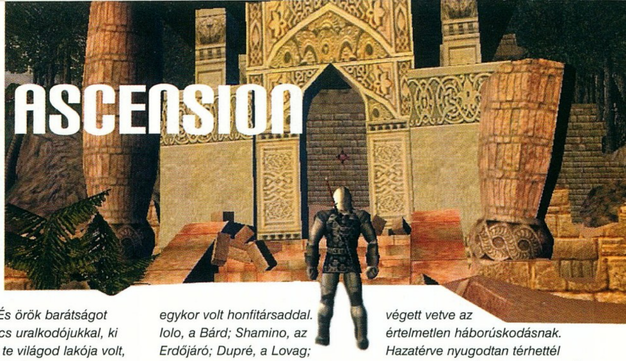
KAPCSOLÓDÓ LINKEK

yallara.cs.rmit.edu.au/~heaths/gk
hosted.ray.easynet.co.uk/gk/index.html

GRAFIKA	13/25
ZENE/HANG	10/15
JÁTÉKÉLMÉNY	40/40
KATEGÓRIÁN BELÜL	15/15
ÖSSZHATÁS	5/5

85

ULTIMA IX: ASCENSION



StartBox

Fejlesztő: Origin
Kiadó: Elecrtonic Arts
Web: www.ultimaascension.com

Valamikor régen történt, amikor még fiatal voltál és egyszerű, hogy egy apró, kerek, fekete kavicsot leltél a kertben. Ahogy felvetted, furcsa aura fonta körbe, s a kerted sarkában időtlen idők óta gubbasztó kövek életre keltek. Hogy különös módon egyfajta kört formáltak, addig is sejtetted; ám aznap azt is megtudtad, miért. Anyagtalan vörös négyszög, Holdkapu nyílt meg előtted, út egy másik világba, melynek Britannia volt a neve.

Ama másik földön még élt, forrt a mágia, az óidők különös teremtményei még szabadon kószáltak. Az ott élő embereknek pedig még királya volt, kit Lord Brittishnek szólítottak - s ő a segítségedet kérte. Országát sötét veszély, a halhatatlanságra törő mágus, Mondain praktikái fenyegették, és nem akadt oly merész ember, ki szembeszállt volna vele. Kalandvágyó voltál, erős és bátor, hát vállaltad a kihívást. Sikerrel jártál, s ezért évekkel később, mikor a föld a mágus boszorkány-szeretője, Minax, majd kettejük torz gyermeke, Exodus átkát nyögte, ismét téged szólítottak a szükség óráján. Megvívtál száz csatát, átéltél számtalan kalandot, s közben megszeretted Brittanniát, melegszívű népét, végtelen erdeit és mezőit. És örök barátságot kötöttél bölcs uralkodójukkal, ki egykoron a te világod lakója volt, de néhány társával egyetemben Britanniát választotta otthonául.

Ahogy múltak az évek, egyre gyakrabban üldögéltél valahol odakint, a Holdkövet szorongatva; vártad, remélted az újabb hívást. És az jött is, ám a negyedik alkalommal nem halálos fenyegetés, hanem próba várt rád. Lord Brittish a béke éveiben egyre többet töprengett népe szellemiségén, s amolyan példaképet keresett az országnak, embert, akire felnézhetnek, aki a Jóság bajnoka. Sokat, nagyon sokat tanultál akkor az életről, a lélekről s a mindeneket átható Princípiumokról. Megismerted és megtanultad követni az Erényeket; küldetésed végén pedig leszálltál az Alvilágba, és az Örök Bölcsesség Kódexét elhozva bizonyítottad, hogy méltó vagy az Avatar címre. A kaland életre szóló barátságokat is hozott nyolc egykor volt honfitársaddal. Iolo, a Bárd; Shamino, az Erdőjáró; Dupré, a Lovag; Geoffrey, a Harcos; Mariah, a Mágus; Jaana, a Druida; Katrina, a Pásztor; és Julia, a Kontár – igaz barátok, hű harcostársak mind. Az idő máshogy hatott rájuk is Britanniában, akárcsak a királyra, alig-alig öregedtek, és minden kalandodon veled tartottak azután.

Ők küzdöttek veled akkor is, mikor a három Árnyúr megrontotta Lord Blackthorn elméjét, s rémuralom köszöntött Britanniára – Lord Brittish a segítségetekkel kiszabadult börtönéből, s megkegyelmezett a gaz trónbitorlónak, ám mindörökre száműzte őt abból a világból. És ők mentettek meg akkor is, amikor a Gargoyle nép felszállt az Alvilágból, s véredet akarta venni, mert megfosztottad őket Kódexüktől, és pusztulást hoztál országukra. Ott álltak oldaladon, mikor Draxinusom király elé léptél, s békét kötöttél a két nép között véget vetve az értelmetlen háborúskodásnak. Hazatérve nyugodtan térhettél pihenni esténként, hiszen hosszú időre nyugalmat teremtettetek ama világban.

És akkor jött a Guardian. Álmodban szólított meg, gúnyolódott és fenyegetőzött – mikor régi barátod, az Idő Ura Britanniába rántott, láthattad, ahogy hívei az ország leigázásán munkálkodnak. Leleplezted ugyan a hamis Testvériséget, és leromboltad a Fekete Kaput, mielőtt átkelhetett volna rajta – ám Ő lezárta visszautadat a Földre. Lépéselőnyben maradt, és másfél esztendővel később sikerült csapdába ejtenie a Kígyószigeten, amikor a kibillent Kozmikus Egyensúlyt igyekeztél visszaállítani. A világok közötti Űrben elfogott, és Pagan pusztuló létsíkjára vetett. Életed legkeservesebb harcát vívtad meg az őselemi Titánokkal mágikus hatalmukért - a hatalomért, mellyel végre hazatérhettél a Földre; és önmagaddal is meg kellett küzdened, mert elveid ellen való volt a szenvedés, melyet „felsőbb célod" elérésért okoztál Pagan népének.

S most itthon vagy, de álmod mégsem nyugodt. Mi történt barátaiddal, kik a Kígyószigeten

rekedtek? Mi történt az országgal, melyet második otthonodként szeretsz? S a rejtélyes ellenséggel, ki valamiképp mindvégig rajtad tartotta a szemét?

A válasz az igazság kegyetlensége. A Guardian kihasználta előnyét, és betört Britanniába, hogy lerombolja mindazt, amit az elmúlt évszázadokban felépítettetek. Ismét hívnak téged, Avatar, mert az erények a visszájukra fordultak, mert a föld kérgét mágikus oszlopok szaggatják szét, és mert a Gonosz lábával tapodja az országot. Még egyszer, utoljára, meg kell mutatnod Britannia népének az Erények útját, meg kell mentened őket a pusztulástól, s meg kell tanítsd őket arra, hogyan boldoguljanak nélküled is a jövőben.

Mert ha mindent elrendeztél, meg kell küzdened a Guardiannal. Mert felül kell emelkedned emberi valódon, hogy elvághasd, ami különös és sötét módon összeköt titeket. És mert a kártyák azt mondják, az utolsó összecsapás után már soha nem térhetsz vissza se a Földre, se Britanniába...

Meg kell, hogy mondjam, kifejezetten nagy gondot okozott eme cikk megírása, és nemcsak azért, mert most először készítek játékleírást. Az Ultima IX megjelenése ugyanis szokatlanul nagy vihart kavart a játékok világában, megosztva a közvéleményt és a szaksajtót egyaránt - így hát jobbnak láttam a két legfontosabb kérdést mindjárt az elején tisztázni.

Az Ultima Ascension az a mindent elsöprő, az összes korábbi epizódot felülmúló mestermű lett-e, amelynek eredetileg szánták? Nem, sajnos nem.

A kilencedik rész jó játék-e, vetélytársai közül kiemelkedő, a „régi szép időket" visszahozó RPG-e? Igen!

Az E3 után megjelent előzetesben már felidéztem egyszer a legendás Ultima sorozatot, mely egyidős a számítógépes szerepjátékkal, s történetét végigkövetve remek képet alkothatunk e stílus fejlődéséről. Az Ultima: Ascension eme egyedülálló örökségre építkezik, újítások is akadnak azonban a jól bevált régi elemek mellett.

Az intró megtekintése után semmiféle menüvel nem találkozunk, a játék rögtön kezdetét veszi az Avatar, pontosabban a Te házadban, itt a Földön. A régi barát, Hawkwind testetlen hangjának irányításával rövid kiképzés veszi kezdetét a program kezeléséből, s közben begyűjtjük kalandozó felszerelésünket is, a hátizsákot, naplót, iránytűt, az udvaron a gyakorlásra használt pallost. A kertből felfedezőútra indulva bukkanunk másik régi ismerősünk, a cigány jósnő szekerére, ahol a karaktergenerálás feladata vár. Ezen apró trükkök segítségével a program lassan és észrevétlenül szív magába, s amikor a Holdkapun átlépsz, te magad is Britanniába kerülsz...

Maga a karaktergenerálás sem éppen szokványos: a jósnő kártyákat vet, és kérdéseket tesz fel, melyekben etikai dilemmák várnak. Nincs „jó" válasz, ehelyett a Britanniában tisztelt Erényeknek megfelelő cselekedetek közül választhatunk egyet-egyet. Ha őszintén felelünk, a végén a jellemünknek leginkább megfelelő kasztú karakterrel kezdhetjük kalandjainkat. Ez igazság szerint csak a játék elejét befolyásolja, ugyanis minden kaszt tulajdonságai a maximumig fejleszthetők.

Ezeket a tulajdonságokat egyébként számszerűleg nem is tudhatod meg. Az erő, ügyesség, intelligencia hármas csak jelzőkkel rendelkezik, vagyis lehetsz például „gyenge", „erős", „hatalmas" és „hősies" is. Az erőtől függ a HP és csapásaink ereje, az intelligenciától a manna, az ügyesség pedig ugrásainkat és harci képességeinket befolyásolja. A HP-d, valamint a rejtve kezelt Karma is növekszik majd a játék során, már ha jól, vagyis az erényeknek megfelelően cselekszel. Gonosz viselkedés esetén viszont Karma-vesztésre, és ily módon mannapontjaink csökkenésére számíthatunk, a kettő ugyanis összefügg. Ez a rendszer, noha éles ellentétben áll

a hagyományos szerepjátékokkal, mint például az AD&D, valójában sokkal egyszerűbb és élethűbb. Na, meg a sok statisztika nyilvántartása és kezelése – bár akadtak, akik pont ezt élvezték – gyakran elvonta a figyelmet magáról a játékról.

Harcolni is lesz lehetőségünk még itt, a Földön. A játékbeli fegyverek az alábbi csoportba sorolhatók: egykezes, kétkezes, bot, puszta kéz és íj. Minden egyes fegyveres képzettség négy különböző szinttel rendelkezik, kezdetben mindegyikből az elsőn vagyunk. Tudásunkat a Britannia-szerte elszórt tanítóknál csiszolhatjuk tovább némi készpénzért cserébe, de általában tulajdonságbeli megkötések is vannak. Egy-egy újabb szint mindig új támadási formát jelent, melyet a Ctrl vagy Alt billentyűk lenyomva tartásával érhetünk el. Az egeret használva támadhatunk, harc közben mozoghatunk is. Meg kell még jegyeznem, hogy a különböző ellenfelek nem ritkán érzékenyebbek egy bizonyos támadási formára – csontváz-harcosok ellen például nem kardot, hanem kétkezes hosszúbotot célszerű használni; s végső elpusztításukhoz nem árt alaposan széthordani a csontjaikat, különben nem átallnak újra ellenünk fordulni...

Britanniába érkezésünk korántsem nevezhető zökkenőmentesnek – megmenekülésünket ismét csak Hawkwindnek köszönhetjük, s alkalmunk nyílik megtekinteni fő ellenfeleink, a Guardian és csatlósa, Blackthorn rövid párbeszédét is.

A kiképzésünk folytatódik, mégpedig a mágiarendszerrel. Ez az előző részek kombinációja, alapja a varázskönyv és a sok helyen fellelhető pentagrammák. Egy-egy scrollt felhasználhatunk közvetlenül is, de célszerűbb a megfelelő rituáléval beírni azt a könyvünkbe – ehhez szükségünk lesz viszont bizonyos komponensekre is. Rituálé akad még néhány a játékban, ezeket kalandjaink során sajátíthatjuk majd el. A lineáris, kezdettől fogva rendelkezésre álló egyszerűbb mágiák is kiemelendők, sok fejtörő megoldásához lesz szükségünk ezekre.

Stonegate tornyából kilépve elénk tárul Britannia lenyűgöző világa – amely történelmének legsúlyosabb válságát éri meg éppen. A Guardian távollétünkben nyolc hatalmas oszlopot idézett meg, melyek szép lassan eltorzították a világ lakóinak jellemét. A nagyobb városok, települések ugyanis egy-egy Erénynek voltak szentelve, ám most ezek a visszájukra fordultak. Hogy melyek is ezek az Erények?

Lord British a sorozat negyedik részében mutatta be őket, ezek alkotják az általa elképzelt „jó" szellemiséget, életelveket. Adott három Princípium: a Szeretet, a Bátorság és az Igazság, ezek építenek és irányítanak minden jót a világon. Eme három princípiumnak összesen nyolc kombinációja lehetséges, ezek a nyolc erény; például az Igazság és Szeretet erénye az Igazságosság, a Bátorságé pedig a Dicsőség. Ezen erények szimbóluma látható az Örök Bölcsesség Kódexének borítóján is. Britanniában az erények túlmutatnak a szellemiségen: szentélyeket emeltek nekik, ahol az egyszerű halandók meditáció révén megvilágosodásban részesülhettek. Az Avatar Próbájának teljesítéséhez mind a nyolc erényből meg kellett világosodnod, hűen követve tanításaikat minden tetteddel.

Elsődleges feladatunk tehát az oszlopok elpusztítása lesz, s a nyolc helyszínt felkeresve nyolc érdekes történetet követhetünk végig, ahogy Avatarként segítünk a lakosságnak felébredni emberöltőnyi rémálmából. Ahogy a Szentélyeket felszabadítjuk a Guardian rontása alól, úgy tér majd vissza régi hatalmunk is, melyre bizony szükség lesz a történet másik fő szálának követése során. Az ellopott Kódex visszaszerzése, az egyik régi barát megmentése, Blackthorn sötét terveinek meghiúsítása, s a Guardian valódi kilétének felfedése kezdetben mind külön feladatoknak tűnhetnek, ám Britanniát járva a nagy mozaik újabb és újabb darabkái lelik majd meg helyüket a végső képben.

Hasonlóan régi barátaink felkutatása is ránk vár majd. Néhányukat ugyanis Lord British az oszlopok titkainak felkutatására küldte, s ők már évtizedek óta nem kerültek elő. Nem tart azonban sokáig, és sejthető lesz majd sorsuk; természetesen segítségünkre szorulnak

PATCHELNI KELL

Az Ultima IX kiadását – minek is szépítenénk – igencsak elkapkodták. Hogy a program még Hálaadás előtt az üzletekbe kerülhessen, az Electronic Arts és az Origin illetékesei bizony nem haboztak igen súlyos bugokkal és teljesítmény-gondokkal küszködő, gyakorlatilag béta verziót kiadni, mely cselekedetüket a rajongók zajos felháborodása követte. Magyarázkodás helyett a csapat, élén Bill "CapnBill" Randolph vezető programozóval, éjt nappallá téve folytatta a munkát. Így még Karácsony előtt elkészült az 1.07-es patch, amely a hibák legjavát orvosolja, ezt megtalálhatjátok a CD mellékleten is. Ennek felrakása erősen ajánlott, különben csak 80%-os programot fogtok látni.

Extrák a CD mellékleten

mindannyian, bár mi is számíthatunk majd rájuk.

A történet végét pedig egyelőre nem szándékozom lelőni – mindenesetre mindenki készüljön fel néhány radikális fordulatra és meglepetésre. Különösen akkor, amikor csaknem fél emberöltő elteltével a Kódex ismét kinyílik majd...

Kalandjaink során jókora adag párbeszédre kerül majd sor Britannia lakóival, újra leszállhatunk majd a jól ismert dungeonökbe, Destardba, Covetusba s a többi földalatti labirintusba. Nem ritkán kell majd gonosz teremtmények vérét ontanunk, bár a harcok nagy része elkerülhető. Már csak azért is, mert a programban nincs a tapasztalati pontoknak megfelelője, karakterünk fejlesztésére kizárólag a Szentélyek felszabadításakor kerülhet sor. A zsákmányolható aranyak miatt azonban azért érdemes lesz néha bátran szembenézni a veszedelmekkel... A fő történettől független küldetéseket is elvállalhatunk, és bár ezek száma nem olyan magas, mint a korábbi epizódokban, cserébe általában összetettebbek a megszokott „hozd el ezt"-típusúaknál.

Ami azonban igazán lenyűgöző a programban, ami valódi mérföldkővé teszi az Ultima IX-et, az Britannia világa. Realizmusa, szimulációs jellege elmarad kissé a mindmáig egyedülálló hetedik részétől, például az ablaktáblák nem nyithatók, s a hordókba sem nézhetünk bele: szét kell verni őket, ha tartalmukhoz akarunk férni. Ellenben még mindig rengeteg tárgyat manipulálhatunk, s a legtöbb helyszín felépítése is nagyon valósághű. Illemhelyet viszont csak az Avatar lakásában lelhetünk...

De az igazi döbbenetet a grafikai megvalósítás okozta. A 3D-s Britannia hatalmas, egybefüggő, az utolsó kis poligonig egyedileg felépített, már-már valósnak tűnő világ. Egyszerűen elképesztő a domborzat részletes kidolgozása, a fák, erdők, folyók, tavak csodás változatossága. Be kell valljam nektek, hogy még a játék vége felé is gyakran meg-megálltam, hogy elgyönyörködjek a napkeltében, a két hold fényében

fürdő éjszakai tájban, melyek látványa szinte már költői szépségű. Britannia városainak építészeti stílusa is gyakran késztet csodálkozásra, hiszen minden egyes település, helyszín egyedi arculatot kapott: Moonglow, a varázslók birtoka lebegő tornyokkal, varázsfényekkel büszkélkedhet, Paws szegényes viskóit a mocsár fullasztó kipárolgásai már-már elnyelik, Yew városa pedig feltelepült az évezredes faóriások lombjai közé. Icipicit zavaró, hogy a karakterek modelljei nem egyetlen objektumból álnak, hanem kissé „darabosak" – ellenben kellő mennyiségű poligonból építették fel őket, hogy ne tűnjenek szögletesnek. A játék textúráira nem lehet megfelelő jelzőket találni. Aprólékos kidolgozásuk a program öt évig tartó teljes fejlesztési idejének eredménye, de még megdöbbentőbb, hogy az Origin grafikusai szánt szándékkal kerülték a fotorealisztikus kinézetet. Britannia világa olyan, mint valami gyönyörű szép fantasy festmény, melybe belesétálhatunk, s kedvünkre barangolhatunk benne. Bátran állíthatom, hogy egyetlen számítógépes játék grafikája sem volt képes annyira lenyűgözni, mint az Ultima IX-é. Avatar láncingjének szemeit meg lehetne számlálni, akárcsak a mezőn a fűszálakat, vagy a fákon a leveleket.

S a program mindezeken túl is képes újra és újra elkápráztatni. Ahogy hősünk magába gyűjti a mannát egy-egy káprázatos varázslathoz, ahogy a hatalmas sárkány felettünk lebegve okádja ránk a tűzlabdákat, vagy amikor a Guardian fellegekbe nyújtózó oszlopainak lábánál a fortyogó lávából előtörő szörnyetegek ellen küzdünk villám-pallosunkat lenyűgöző eleganciával forgatva... emberek, ezt a programot mindenkinek látnia kell! Azoknak is, kik botor módon olyan 3D-s játékprogram készítésére adnák fejüket, mely hasonló babérokra tör – bár kétlem, hogy a közeljövőben ennél szebbet láthatnánk.

Ugyanígy csak dicsérő jelzőket tudok sorolni a program hanghatásainak és zenéinek méltatásakor. A digitalizált beszédet szolgáltató színészek némelyikét ugyan lehetne kicsit kritizálni, de a főszereplők hangja remekül eltalált, s a minőséget illetően a program valóban méltó a THX minősítésre. A szörnyek, varázslatok hangjai, a fegyverek csendülése, vagy éppen az erdő fái között susogó szél, a madarak dalolása, a vízesések zubogása egytől-egyig tökéletes, s megfelelő hangkártyán (SB Live, Directsound3D) a program térhatású hanggal is szolgál. A zene pedig az Origin komponistájának, George Oldziey-nek remekműve, kivéve két visszatérő dallamot, melyeket csak átdolgozott. A „Rule Britannia", melyet királyunk pompás kastélyában hallhatunk, ismerős lehet az Ultima-rajongók számára, a Stones viszont alighanem könnyeket is csal majd szemükbe, ahogy felidézi régi kalandjaik emlékeit.

Mindezeknek azonban igen súlyos ára van. A program étvágya a Wing Commander 4 és a Strike Commander mára már legendás gépigényéhez mérhető, s bizony, minden grafikai opciót a legmagasabbra állítva az UIX még

a jelenlegi legizmosabb gépeket is könnyedén két vállra fekteti. Maximalista lévén sokat piszkálgattam a program beállításait, s végül igen kevés kompromisszum árán sikerült játszható sebességet (15-20 fps) kicsiholnom a programból. Bizonyos helyszínek azonban nem voltak hajlandók közepes részletességnél jobb látványt mozgatni a tesztgépen. Igaz, a játékot jobbára az 1.03-as verzióval teszteltem, s a CD-n megtalálható patch a Direct3D alatti teljesítményen igen sokat javított. Mindenesetre senki ne várjon Quake-szintű hasítást az Ultima IX-től – más kérdés, hogy erre a nyugodt játékmenet miatt gyakorlatilag nincs is szükség.

A program nagyjából az alábbi sorrendben érzékeny a hardware-re: RAM, videokártya, processzor. Tapasztalataim szerint a magas részletességhez a 200MB körüli memória nélkülözhetetlen, különben a program állandóan swapelni fog a winchesterről. Az erősen ajánlott mennyiség 128 mega... A jelenlegi verzió teljesítménye mostanra már megegyezik Glide-on és D3D-n – ellenben csak előbbin van lehetőség a jobb teljesítményt biztosító 8-bites textúrák használatára. 16 MB-os videokártyánál alább mindenesetre csak a Voodoo2 jöhet szóba, igaz, a beszámolók szerint ezen a játék igen jól megy. Végül, a processzor jórészt a látótávolságot határozza meg, s fontos megjegyeznem, hogy semmiféle 3Dnow vagy SSE támogatás nincsen. Így tehát az AMD tulajdonosok sajna kevesebbet várhatnak gépüktől... minimum 300-400MHz körüli gépre lesz szükség.

Mindezek ellenére azt kell mondjam, hogy ez az iszonyatos étvágy teljes mértékben indokolt; és hogy az Ultima IX kedvéért érdemes áldozni a gépünkre. Ha van lóerőd hozzá, vétek lenne kihagyni, s ha nincs, garantáltan remek elfoglaltság lesz még akár egy év múlva is.

A fentieken kívül akad még néhány negatívum a programban. A történet, noha érdekes és fordulatos, sőt a legtöbb konkurenst alaposan felülmúlja, némileg mégis elmarad a korábbiaktól, s a párbeszédeken is lehetett volna csiszolni néhol. Az azonban már személyes preferencia kérdése, hogy a mindösszesen 9 dungeon, s a bennük lelhető változatos fejtörők elnyerik-e tetszéseteket – a magam részéről élveztem ezeket a feladatokat, már csak azért is, mert meglepő módon minden egyes dungeon más és más; amolyan egyéni karakterük van. A nehézség is lehetett volna egy icipicit komolyabb – ellenben a játék így is félelmetesen hosszú. Összesen három hétig tartott, míg végigjátszottam, s a következő számba írandó leírás kedvéért rögtön el is kezdtem újra – ugyanis legalább a negyede kimaradt így elsőre...

Végül tehát nem adhattam 99%-ot a programnak. Ennek ellenére azt kell mondjam, hogy szerintem az Ultima IX: Ascension az év RPG-je volt, s javasolni is fogom erre a címre.

A történet vége pedig számomra az egyedülálló, húsz éve tartó legenda méltó befejezése, mely egyszerre töltött el örömmel – és a vég miatt érzett szomorúsággal.

TIPPEK

• Mentsünk minél gyakrabban. Noha a fontosabb szereplőket nem lehet megölni, azért bőven akad lehetőségünk véglegesen elakadni a játékban.

• Páncélokat csak ritkán találhatunk a játék elején, ezért érdemes megbecsülni őket. Javaslom azonban, hogy a wyrmguard páncélt kerüljétek, mert viselése karma-vesztéssel jár.

• Teljes lemezpáncélzatban úszni még az Avatar számára is megerőltető feladat, érdemes tehát kicsit nekivetkőzni, mielőtt csobbannánk egyet. A blackrock páncélzat pedig még az acélnál is nehezebb, ráadásul gyengíti is a varázslatainkat – ellenben igen jó védelmet biztosít...

• A legtöbb holmit el is adhatjuk az egyes boltokban, bár meglehetősen kevés pénzt kapunk csak érte. A kivétel a drágakövek és az ékszerek, úgyhogy célszerűbb ezekkel kereskedni.

• A hátizsák kezeléséből következően a legnagyobb kincset a zsákok jelentik a játékban, mivel csak így bővíthetjük tárolókapacitásunkat. A teljes végigjátszásban kiemelem majd, hogy hol találhatunk extra zsákokat...

• Ne feledjük, hogy az egyes fegyverek különböző mértékben hatásosak a különböző szörnyek ellen! Mint már írtam, a csontváz-harcosokat zúzófegyverekkel érdemes támadni, a többi ellenfél ellen viszont a villám-pallos általában remekül használható volt.

• Az íj is nagyon hasznos fegyver, különösen a sárkányok ellen. Ezeknek a fenevadaknak a megölésére a másik módszer, ha sikerül a hasuk alá kerülnünk – de mivel tudnak repülni, ez általában igencsak nehéz lesz...

• A démonok gyakran idéznek meg pokolkutyákat ellenünk. Ilyenkor a dögök elpusztításáig maga a démon sérthetetlen marad...

• Mivel egyszerre csak 9999 arany lehet nálunk, érdemes periodikusan elkölteni a pénzt, például harci képességek tanulására.

• Britannia egykor egységes kontinense a Guardian ténykedése miatt több kisebb szigetre szakadt, ezek között csak hajóval lehet közlekedni. A Raven nevű kalózlány hajlandó lesz majd fuvarozni minket, sőt, idővel magunk is vezethetjük majd a hajót (nem semmi látvány lesz). Előbb-utóbb megtanulhatjuk a Holdkapuk használatát is, így már egész gyorsan lehet majd közlekedni.

• A mandrake root, vagyis mandragóragyökér a legritkább varázskomponens. Ha ilyet találunk, érdemes mindet megtartani.

Laa-Yosh
Laa-Yosh@mail.datanet.hu

KAPCSOLÓDÓ LINKEK

www.ea.com
www.allgaming.com/ultimaix
gameznet.com/ua
www.allgaming.com/ultimaix
www.ultimadungeon.com

GRAFIKA	24/25
ZENE/HANG	23/15
JÁTÉKÉLMÉNY	38/40
KATEGÓRIÁN BELÜL	15/15
ÖSSZHATÁS	4/5

94

CD GALAXIS

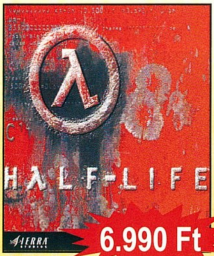
Buda: XI. kerület, Vásárhelyi Pál u. 8. (Móricz Zs. körtérnél) – Telefon: 361-4061
Pest: VII. kerület, Akácfa u. 13. (Blaha Lujza térnél) – Telefon: 321-1565
Postai csomagküldés (akár másnapra): Telefon 361-4061

SZÉLES VÁLASZTÉK + ALACSONY ÁR ?

Győződj meg róla magad!

5.990 Ft

Baldur's Gate
Minden idők legjobb szerepjátéka 5 CD-n!



6.990 Ft

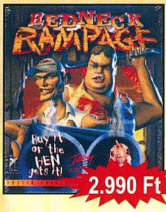
Half-Life
Az elmúlt időszak legsikeresebb 3D-s akciójátéka CSAK nálunk most szuper akciós áron!

3.990 Ft

StarCraft
A stratégia-király CSAK nálunk szuper akción!

3.990 Ft

Myth



2.990 Ft

Redneck Rampage

5.990 Ft

Rayman 2

2.990 Ft

Knights & Merchants

4.990 Ft

MegaPak 9

AMIT MÉG ÉRDEMES ÁTBÖNGÉSZNI!

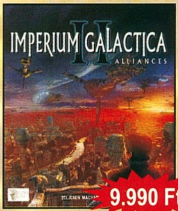
Ízelítő friss kínálatunkból, akcióinkból:

7th Legion	2 990	Heroes 3 Mission	7 990	Redneck R. Mission	1 990
Betreyal In Antara	2 990	Kingpin	7 990	Revenant	9 990
Birthright	2 990	Lands Of Lore 2	2 990	Rogue Spear	9 990
Champ. Manager 99/00	7 990	Lands Of Lore 3	3 990	Shivers 2	2 990
Close Combat 4	9 990	Lords Of Magic	2 990	Super Bubsy	2 990
Colin McRae Rally	5 990	Machines	3 990	Theme Park World	9 990
Command & Conq. MB	5 990	Master Of Orion 2	2 990	Tiberian Sun	9 990
(alapjáték + küldetés)		MAX 2	2 990	Tomb Raider 4	7 990
Commandos	5 990	Mig Alley	4 990	Unreal Tournament	10 990
Croc	2 990	Motocross Madness	5 990	US Air Force	9 990
Cutthroats	5 990	Myth 2	4 990	Vészhelyzet	2 990
Driver	7 990	Need For Speed 3	2 990	Wheel Of Time	9 990
Dune 2000	3 990	Pharaoh	9 990		
Gold Games 3	9 990	Planescape Torment	9 990		
Half-Life Opposing F.	7 990	Quake 3 Arena	10 990		

Kínálatunkban kizárólag eredeti, originál termékek szerepelnek.

TELJES ÁRLISTA üzleteinkben, illetve: FAXBANK 2-333-666 / 2345#

A HÓNAP SIKERJÁTÉKA:



9.990 Ft

Imperium Galactica 2
Teljesen magyar nyelvű űrstratégiai játék (4 CD, 160 oldalas kézikönyv, 3D támogatás)

Áraink az áfát tartalmazzák! Az árváltoztatás jogát fenntartjuk. Akcióink a készletek erejéig, illetve február 29-ig érvényesek.

HALF-LIFE: OPPOSING FORCE

StartBox

Fejlesztő: Gearbox Software
Kiadó: Sierra
Web: www.opposingforce.com

VICARIOUS REALITY

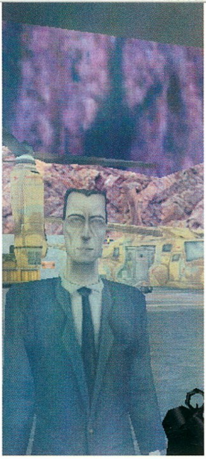
Bőrig ázva, óvatosan kimásztam a csatornából. Örültem, hogy a halaknak ma este nem volt étvágyuk, és nem engem szántak vacsorájuknak. Alig tettem pár lépést előre, amikor egy hátam mögül érkező váratlan robbanás ereje a földre taszított. Szerencsére kisebb karcolásokkal megúsztam, de szomorúan vettem észre, hogy a bejárat, ahonnan érkeztem, beomlott. A táblán, amely a falon volt, ez a felirat állt: "Idegen megfigyelési terület". A hideg futkosott a hátamon, vajon mivel fogok találkozni itt a közeljövőben. Szemben zárt ajtó állta utamat, így hát a közeli lifttel kellett továbbhaladnom. Hamarosan rájöttem, miért nevezik ezt a környéket megfigyelési területnek, ugyanis az egyik otthonosan berendezett üvegkupola mögött szörnyek hadával kellett felvennem a harcot. Miután végeztem a legnagyobbal is – ami bevallom, igencsak megizzasztott -, a kupola belső részén található ajtón keresztül folytattam utamat. Rövid, izgalmas barangolás után újabb területre érkeztem, melyet a táblák Idegentárolónak neveztek. A balra található lift segítségével akartam folytatni utamat, de mivel nem működött, ki kellett másznom a tetejére. A szervizlétrán felkapaszkodtam, és ügyes ugrással feljutottam valamiféle üvegfolyosós helyiségbe. Felhívtam a liftet, amely szerencsére üzemképes volt. A környék szokatlanul csendes volt, ami még inkább kiélezte reflexeimet. Minden pillanatban fel voltam készülve újabb idegen támadásokra, de ez a csend még nekem is sok volt. Félelmeim nem lehetnek úrrá rajtam – gondoltam - , megmarkoltam gépfegyverem, és csak rohantam, amíg a lábam bírta. Magasan jártam, amikor megpillantottam három-négy szörnyet, melyek az alattam elterülő etetőben legelésztek. Megdobáltam őket gránátokkal, és miután "rendet" tettem, lekúsztam közéjük. Rövid séta után a videoszobába jutottam, ahol valamelyik furcsa tudós fickó holo-üzenetét végighallgatva friss információkhoz jutottam. Ezek szerint sikerült kifejleszteniük egy furcsa csápos valamit, amelyet a kezünkre húzva kell használni. Fújj. Gusztustalan, de nem volt mit tennem, a továbbjutáshoz csapásaikkal kiverni belőlem a lelket. Szerencsére mindig volt pont annyi hely, hogy elférjek

Én és az M-60-som semmi nem állhat közénk...

hamarosan szükség volt a használatára (1-es gomb). Sajnos a nyelve csak idegen anyagon tapadt meg, de abból volt elég körbe a falakon. Egyszóval Tarzant megszégyenítő lendülettel átrepültem a szemközti pallóra, ahonnan a jobb oldali ajtón továbbrohantam. Amint beléptem, lelassítottam lépteimet. A plafonról lelógó csápok nem voltak valami bizalomgerjesztők, igyekeztem nem hozzájuk érni. Hármas megfigyelési terület. Legalább is ez volt kiírva, de őszintén szólva már alig vártam, hogy végre kijuthassak innen. Nem repestem az örömtől, amikor ez végre sikerült. Hatalmas csarnokba érkeztem, ahol – mint valami furcsa virág - a föld alól kikandikáló gigantikus méretű karmok próbálták halálos közöttük. Így sikerült ép bőrrel megúsznom azt is, amikor a "kézi-csáp" segítségével felmásztam a tetőre. Bekúsztam az itt talált szellőzőbe, és jobbra vettem az irányt. Amint kijutottam a szűk átjáróból, rádióüzenet fogadott. Az adást nem lehetett tisztán kivenni, csak azt tudtam, hogy valaki segítségre szorul. Utolsó szavaival valamiféle óriási csápos lényt emlegetett, amikor a rádió hirtelen elhallgatott. Lekapcsoltam a ventilátorokat, s azokon keresztül másztam tovább, hátha sikerül kiderítenem, mi történhetett.

PIT WORM'S NEST

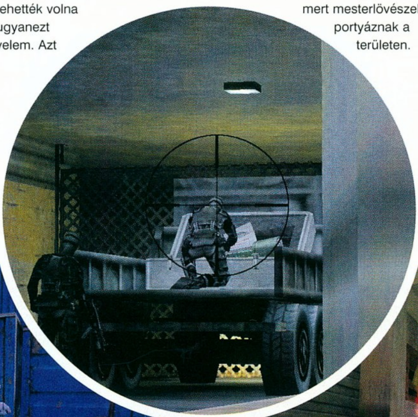
Az ajtó kinyílt, a táblán pedig ez a felirat állt: "Waste Station 01". Bajtársaim holttestei hevertek mindenütt. Már nem emlékszem, hogy a látvány vagy a szagok voltak-e rám rosszabb hatással, de a gyomrom felkavarodott. Kitántorogtam, szinte beestem a következő ajtón. Amit pedig itt pillantottam meg, attól még a lélegzetem is elakadt. Hatalmas gusztustalan lény, amely leginkább a hernyóra hasonlított. Óriási sárga szeme vakító zöld fénynyalábokat lőtt, amelyek mindent elégettek, ami az útjukba került. Amint visszanyertem a lélekjelenlétemet, visszaugrottam a szobába, mielőtt észrevett volna. Óvatosan kikukucskáltam, és felmértem a helyzetem. A szemközi átjárón kellett volna továbbmennem, de a hidat nem tudtam kiengedni a szörny miatt. El kellett, hogy távolítsam onnan. Ekkor megpillantottam a savbeengedő nyílásokat, amelyek a terem oldalán helyezkedtek el.



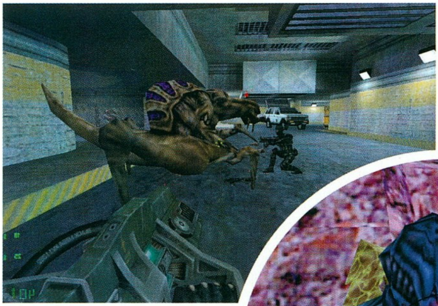
Már csak ki kellett, hogy nyissam a csapot, csak azt nem tudtam, hogy hol keressem a kapcsolót. Átfutottam a szörny előtt, amely csak későn vett észre. Leugrottam az alsó szintre, befutottam a halált lövellő energianyaláb elől a vezérlőszobába. A dobozok mögött megtaláltam az átjárót a kapcsolóterembe. Sajnos hamar rájöttem, hogy ahhoz, hogy be tudjam indítani szelepeket, üzembe kell állítanom a Gearbox és Valve rendszereket. A "Waste Station 02"-es ajtó mögött találtam meg a Gearbox, a hármas mögött pedig a Valve kapcsolókat. A beizzításuk nem volt kalandmentes, de szerencsére sikerült. Kétszer majdnem megfulladtam, egyszer majdnem elégtem, de azért nem panaszkodtam, hiszen tudtam, hamarosan bosszút állhatok hallott bajtársaimon. A hármas ajtó mögött bekapcsoltam a gőzelszívót is, hogy a mérges gázok velem ne végezzenek. Miután láttam, hogy mindkét lámpa világít, rátenyereltem a gombra, és ekkor a szörny hatalmas sikítások közepette elolvadt. Mosoly futott végig az arcomon, tudtam, hogy a hídvezérlő kapcsoló most már biztosan működni fog. Valóban így is történt, és a palló segítségével átfutottam az idegen füstölgő maradványai felett.

FOXTROT UNIFORMSZ

Már azt hittem, kifújhatom magam pár pillanatra, de sajnos ismét tévedtem. Rövid séta, és csápkezem segítségével hamarosan kijutottam a szabadba, ahol teherautót pillantottam meg. Fekete ruhások ugrottak le róla, felém vették az irányt. Már nem volt időm elbújni, de szerencsére én voltam a gyorsabb, és végeztem velük, mielőtt ők tehették volna ugyanezt velem. Azt viszont meg kell hagyni, hogy a közelben talált M-60-as gépágyú nagy segítségemre volt ebben. Leszedtem a géppuskafészek mögötti embert, mielőtt még tüzet nyithatott volna rám, s arra folytattam utamat. Körös-körül gyilkos kommandósok leselkedtek rám a lőtornyokból, azt remélték, nem veszem őket észre. Tévedtek, életükben utoljára. Átmásztam a barikádszerű összetákolt konténereken, s a közeli földön lévő kis alagúton át bekúsztam a szomszédos épületbe. Itt találkoztam három cimborámmal, akik felvilágosítottak, hogy nem mernek a szabadba kisétálni, mert mesterlövészek portyáznak a területen. Kilopakodtam, végeztem az egyikkel, és röviddel ezután - a fegyverét kézbe véve - a többi alattomos gyilkossal is. Most már szabad a pálya – szóltam újonctársaimnak -, és együtt folytattuk utunkat. Nagy gondban voltunk, nem használhattuk fegyvereinket, ugyanis rengeteg robbanószert halmoztak fel a környéken. Egyetlen lövés, és mindennek azonnal vége lett volna. Amint bejutottunk a közeli hangárba, lövések zaja ébresztett fel mindannyiunkat. Szerencsére nem ránk tüzeltek, úgy látszott, hogy a fekete ruhásoknak is meggyűlik a bajuk az idegenekkel. Mindössze csak egy pillanatra nem figyeltem, s ez elég volt ahhoz, hogy elveszítsem azokat, akiket mindvégig igyekeztem megvédeni. Társaim bátran, harc közben estek el. Nekem sikerült elmenekülnöm, és a baloldalamon található létrán sötét csatornarendszerbe kúsztam le. Bekapcsoltam az éjjellátó berendezésemet, de - mondanom sem kell - nem voltam egészen nyugodt. Félelmem nem volt alaptalan, ugyanis minden oldaljáratban lilás színű



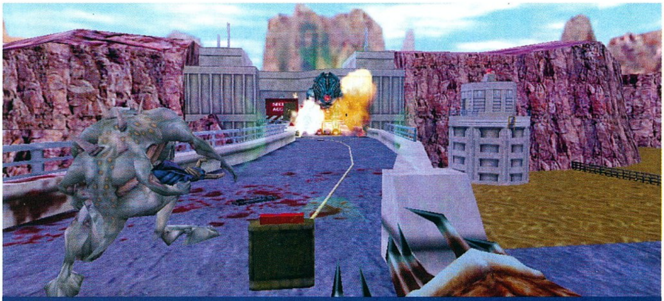
A végső összecsapás...



elektromosságot köpködő szörnyek vártak rám. Testükön robbantottam át az utat, gyorsan keresztülverekedtem magam rajtuk. A fény felé indultam, és pár lépés után kijutottam egy enyhén világosabb terembe, ahol pár mumus igencsak megizzasztott. Nem is tudom, ha nem zártam volta rájuk mindkét ajtót, talán még most is folyamatosan özönlöttek volna felém (legalább is csak addig, amíg a lőszerem kitart). Itt belebotlottam pár rosszarcú fenevadba, akik nem tudtam utánam jönni a szűk kijáraton, ezt kihasználva telepumpáltam őket ólommal. Bár sötét volt, mégsem tartott túl sokáig, mire sikerült kivergődnöm a hideg csatornákból. Két katonatársam segített kimászni, gyorsan kivágták a fejem fölül a rácsot, szabad utat engedve nekem. Ismét konténerek között kellett továbbjutni, de szerencsére már nem voltam egyedül. Őszintén szólva el is kélt a segítség, csak közös erővel sikerült átverekednünk magunkat a szép számban felbukkanó szörnyek hadán. Felpakoltunk pár adag lőszert és egészségügyi csomagot, melyeket az egyik sötét raktárban találtunk, és kimentünk a szabadba. A hídon lévő hatalmas lény – amely fogadott minket – nem volt valami bizalomgerjesztő, ezért nem is mentem a közelébe. Inkább balra leugrottam vízbe, és a csápom segítségével kimásztam a túloldalon. Lenyomtam a detonátor kapcsolóját, amitől az egész gát felrobbant – a szörny is –, új utat engedve számomra. Bemásztam a robbanás helyén tátongó kráterbe, s a vízzel együtt kiúsztam.

THE PACKAGE

Amint partot értem, belebotlottam két fegyveres társamba. Kellemes társaságnak ígérkeztek, de rövidesen az esztelen rohanás nekik is a halálukat okozta. Most már óvatosabb leszek én is – gondoltam –, finom léptekkel igyekeztem előre. A távolban, az egyik ágyú mögött megpillantottam újabb áldozatomat. Nem hagyhattam, hogy péppé tüzeljen, mesterlövész puskámmal egy épület romja mögül leszedtem. Még így is sikerült neki eleresztenie pár nagyobb pukkanást, de megúsztam ép bőrrel a hadakozást. Leereszkedtem a romok közé, hogy felszedjem azt a pár töltényt, amelyet megpillantottam. Úgy tűnt, hogy a frissen megjelent szörnyek teljesen bekerítettek, csapdába kerültem, de az M-60-asom most sem hagyott cserben. Felmásztam, a jobb oldali falon lévő ajtón belopakodtam. Az itt talált rádión közölték, hogy kinyitották a bunker ajtaját, de ha el akarom még időben érni, nem árt, ha sietek. Átrohantam, s gyorsan beugrottam a csövek mögé, ahonnan a lépcsőfeljáróhoz jutottam. Leszedtem az életemre törő fegyvereseket, kimásztam a tetőre, s az ágyú segítségével nyitottam újabb kijáratot egyenesen a kerítésen át, balra. Nem volt szerencséje annak a pár idegennek se, akiket eközben megpillantottam. Azzal a tűzerővel még ők sem vehették fel a harcot. Amint az udvar biztonságosnak tűnt, visszamásztam, s bementem azon az ajtón, amelyet szabaddá lőttem. Helikopter rotorjának hangja ütötte meg a fülem, siettem, hátha segítség érkezett. Tévedtem, mert tüzet nyitottak rám. Én sem voltam rest, a vállamról lecsatoltam a rakétavetőt, s használtam. A gép lángolva a földbe csapódott, odasiettem, de már nem találtam túlélőket. Ők keresték maguknak a bajt... Felkapaszkodtam a tetőre, leereszkedtem a túloldalon, és a félredőlt teherautóból kiszedtem az energiacellákat. Balra megpillantottam egy létrát, arra folytattam küldetésemet. Fent a tetőn, kéményeken és szellőzőkön keresztül át tudtam ugrani a közeli épületre. A ház túloldalán lejöttem, bemásztam a félig leengedett zsilipen, egyenesen az elektromos rendszer kapcsolójáig. Áramtalanítottam, s visszamentem a létrán át a tetőre. Most már biztonságosan át tudtam kapaszkodni az elektromos vezetéken, így is tettem. Bemásztam – a fent található – szellőzőkön át a parkolóházba, ahol összefutottam pár ellenséges figurával, akik nem értek rá velem foglalkozni. Hirtelen azt sem tudtam, hogy kire tüzeljek: a szörnyekre vagy rájuk, de inkább magukra hagytam őket. Amint tiszta lett a terep, előbújtam. A fejem fölött biztonsági őrre lettem figyelmes, amint fedezéket keresve kuporog a szellőzőben. Felmásztam hozzá a Jeep tetejéről, és rövid beszélgetés után elmondta, hogy a katonák valamiféle bombát akarnak robbantani, amely nagy valószínűséggel nukleáris töltetű.



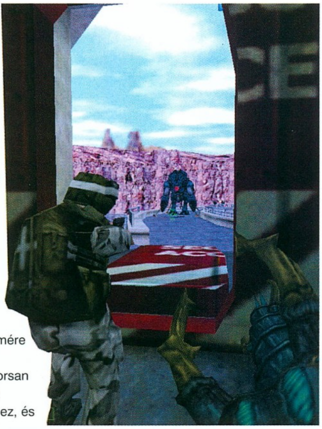
Puff neki!

Nem hagyhattam, hogy minden maguk után hagyott bizonyítékot és nyomot eltüntessenek. Rövid idő elteltével meg is találtam őket, amint éppen a bombát élesítették, sikerült is megakadályoznom tervüket. Legalább is azt hittem, de sajnos hamar rájöttem, hogy minden hiába volt, ugyanis valami öltönyös fickó ismét bekapcsolta a szerkezetet. Tudtam, már nincs túl sok időm hátra…

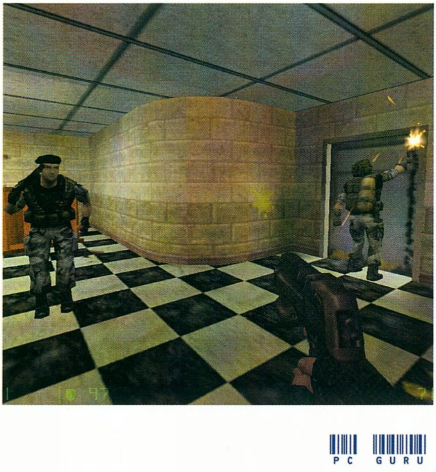
WORLD'S COLLAGES

Nyomtam a gépágyú ravaszát, ahogy csak bírtam. A fekete ruhások csak hullottak, mint a legyek. Közben vigyáztam, hogy a mozgó ládák nehogy agyonpasszírozzanak. Óvatosan megkerültem mindet, de a futószalagon majdnem otthagytam a fogam. A teherlifttel felmentem a felsőbb raktárhelyiségbe, ahol a pár lengedező doboz tetején egyensúlyozva sikerült átugranom a nagy piros színű konténerre. Itt egy rövid ideig meglapultam, és megvártam, amíg a csatazaj – amely odalentről hallatszott – megszűnik. Leugrottam, s végeztem a maradék szörnnyel. Valami készülőben volt, éreztem a levegőben. Ebben a hitben az a biztonsági őr is megerősített, akivel nem messze innen találkoztam. Megmutatta a lőszerkészletét, s azt ajánlotta, hogy pakoljak fel, amennyit csak elbírok, mert hamarosan szükségem lesz rá. Beszálltam a szemközti oldalon lévő liftbe, és megnyomtam a lefelé gombot.

Ekkor pillantottam meg azt a valamit, amin még most is elmélkedek, hogy vajon mi lehetett. Nem hiszek a szememnek! Mi ez, talán dimenzió kapu a Star Trekből? – gondoltam. De az a hatalmas idegen, amely a kapun keresztül kezdett kirajzolódni, rögtön kijózanított. Lőttem, ahogy csak bírtam, nem hagyhattam, hogy befejezze a teleportációt. Mit sem értek az ólomlövedékek, minden lepattant vastag páncéljáról. Félig megállt a kapuban, ekkor körülpillantottam. Észrevettem, hogy két lézerágyú van beépítve a felső szintre, talán azokkal sikerül valamilyen kárt tennem benne. Eszembe jutott az a kötél a szomszédos szobából, amelyen esetleg felmászhatnék, így hát visszarohantam, s felkapaszkodtam. Megragadtam az ágyút, és – más lehetőséget nem látván – a lény szemére céloztam. Sikerült megvakítanom, gyorsan átfüggeszkedtem a szemközti fegyverhez, és



Ne hisztizz! Fürödni fogsz, és kész!



kilőttem a másik, megmaradt szemét is. Erre már tényleg begőzölt, felüvöltött, hasa megnyílt, sejtettem, hogy készül valamire. Előkaptam rakétavetőmet, és céloztam. Egyenesen a fénybe, bele a friss húsba. De sajnos a rakéta nem talált! Újra tüzeltem, nehezen ugyan, de most nem vétettem el a célt. Legalább is úgy vettem észre, mert az a valami megint felordított. A falak remegtek, a fémpallók omladozni kezdtek. Összesen négyszer kellet megismételnem ezt a nehéz feladatot, de úgy tűnt, hogy végre sikerült: a szörny visszahúzódott oda, ahonnan jött… az idegen ismeretlenbe.

Chris
chris@vogel.hu

KAPCSOLÓDÓ LINKEK

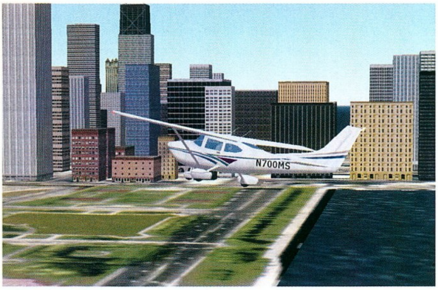
www.gearboxsoftware.com
www.sierrastudios.com/games/opposingforce

FLIGHT SIMULATOR 2000

StartBox

Fejlesztő: Microsoft
Kiadó: Microsoft
Web: www.microsoft.com/games

A Fly! és a Flight Unlimited III után a Microsoft örökzöldje, az FS 2000 sorrendben harmadiknak futott be. A játék természetesen, mára hagyományosnak mondható módon, három CD-n terpeszkedik el. Igaz, a harmadik lemezre csak akkor van szükség, ha valaki javított hangokat akar hallani repülés közben, vagy ki akarja nyomtatni a programhoz adott pár Jeppesen térkép valamelyikét



(néhány játékdemo zárja a sort, merthogy a reklám sohasem árt). A főszerepet azonban a másik két CD játssza, amelyeket cserélgetni kell attól függően, hogy az elméleti oktatás vagy a gyakorlati repülés érdekel bennünket.

Már a bevezetőben megtudható John és Marta Kingtől, hogy ez a játék aztán minden pilóta álmainak netovábbja. Szerintem a kijelentés nem mindenben állja meg a helyét, de azt elismerem, hogy a Microsoft kezd feljönni. Van, ami azonban egyáltalán nem változott. A szimulátor bűn lassú. A töltögetési idők elérik minden idők leggigantikusabb disznóvágásáét. Az ezzel kapcsolatos kínokat még az is tetézi, hogy a játék időnként annyira magába zárkózik, hogy még a ctrl+alt+del sem segít. Végül pedig a merevlemez ledje túlragyogja az Esthajnalcsillagot is. Ebből arra következtetek, hogy akinek hozzám hasonlóan nyomorúságos 64 MB RAM-ja van, az nem kerülheti ki a fenti gondokat (pár éve a főiskolán, az egész számtech központban nem volt ennyi memória).

Akinek a nehézségek ellenére sem megy el a kedve a játéktól, az választhatja az elméletet megismertető videókat. Számomra ez a rész meglehetős csalódás és visszalépés volt a Flight Unlimited III gyönyörű és nagyon hangulatos „kisfilmjei" után. Igaz, az FS 98-hoz képest az előadásmód fejlődött. Maga az angol szöveg tisztán és jól érthető, úgyhogy arra nem lehet panasz.

Azután minden szakszó kategóriában (PPL, CPL, ATPL) repülhetünk négy gyakorló és egy vizsga felszállást. Ekkor nincs lehetőségünk arra, hogy először az oktató irányításával, a jobb ülésből figyelve nézzük végig a gyakorlatot. A feladat végrehajtása rögtön a mi nyakunkba szakad, és az instruktor csak a rádiózást, a navigációs műszerek beállítását és a mi piszkálásunkat vállalja magára. Ráadásul, amennyiben nem hajtjuk végre maradéktalanul a kapott utasításokat, úgy az oktatórepülés azonnal véget is ér. Ez azért zavaró, mert az elméleti előadásokkal ellentétben, repülés közben az oktató beszéde messze nem olyan jól érthető.

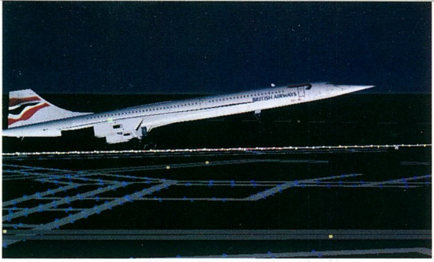
Mindenesetre, aki sikeresen végigcsinálja egy-egy kategóriában a felszállásokat, az elmehet a vizsgarepülésre. Ekkor a felszállás előtt megadják, hogy milyen követelményeknek kell megfelelni ahhoz, hogy valaki megkapja a szakszót. Ha a vizsga sikerül (a hatósági ember meglehetősen arrogáns, de nem rosszindulatú), akkor oklevelet kapunk, amely bizonyítja, hogy képzett pilótává lettünk.

Miután a képzésünk véget ért, a határ a csillagos ég. A legkülönfélébb típusokkal repülhetünk a Sopwith Cameltől a Concorde-ig. Merthogy az egyetlen üzemelő szuperszonikus utasszállító sem kerülhette el a sorsát. A Microsoft a brit-francia „egyetértést" választotta az FS 2000 különlegességének. A Mach 2-ig azonban hosszú út vezet, és addig ott van a többi nem kevésbé érdekes típus is. A megszokott gépek mellett újdonságot talán csak a Flight Unlimited III-ból már megismert Mooney Bravo jelenthet. Bár a félmillió dolláros gép hagyományos, egymotoros szerkezet, de az 1000 km feletti hatótáv és a több, mint 300 km/h-s utazósebesség kiemeli a sorból.

Választani természetesen nem csak repülőgépet lehet. Az alapprogram húszezer különböző repülőtér adatait tartalmazza szerte a világon. Miután kiválasztottuk az induló- és célrepülőteret, beállíthatjuk az indulási időt és az évszakot is. Mindkettő befolyásolja a táj látványát (nekem a nyár és az ősz tetszett legjobban), de a hatás meg sem közelíti a Fly!-ban látott képek hangulatát. A táj általában nagyon egyszerű. Bár növelték a 3D-s épületek számát a városokban, és az azokat borító textúrák is szebbek lettek, nem hiszem, hogy bármelyik utazási iroda képes lenne társasutazást szervezni Rómába, ha az úgy nézne ki, mint az FS 2000-ben.

A beállítások sorát végül az időjárás

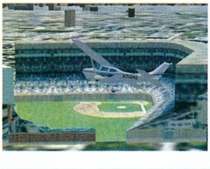
...ben a menüb...
...és iránya, a ...



fajtája és mennyisége valamint a felhőzet milyensége adható meg. Annak idején írtam az FS 98-ról, hogy a felhőzet megjelenítése botrányos volt, sokáig fel sem ismertem, hogy fellegekről volt szó. A programnak ez a része gyökeres változáson ment keresztül, és a 2000-ben már tetszés szerint adhatjuk meg a felhőalapot, a borultság mértékét (oktákban) és a felhőzet fajtáját. Ráadásul mindezt több szinten is megtehetjük, a játék pedig a beállítások alapján legenerálja a megfelelő időjárást. A kapott látvány már egészen jó, és így a repülés sem olyan unalmas, mint a csupasz kék ég mellett volt.

Ha valaki ennél is többet akar, az megfelelő internet hozzáférés esetén letöltheti az aktuális időjárási helyzetet (természetesen az USA-ra vonatkozóan).

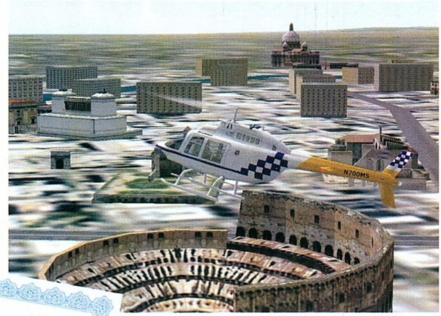
Ezután minden készen áll a repülésre. A gép ott áll a végrehajtón, és mehet a felszállás. A műszerfalon – már hagyományosan – minden kapcsolható és mozgatható az egérrel. A műszerek minden kiadással egyre szebbek lesznek, és most először igazán jó megoldást találtak arra, hogy miként oldják meg a képernyő



szabta helyszűkét. A nav-comm panel elhelyezése mindig gondot jelentett, nem is beszélve a Microsoft által idáig mellőzött GPS-ről.

Most a készítők azt találták ki, hogy minden típus műszerfalára került néhány kis ikon, amelyekre kattintva a megfelelő kezelőpanel előjön, miután pedig nincs már rá szükség, egy újabb kattintás eltünteti azt.

A GPS idáig nem volt elérhető az FS pilóták számára, bár sokan nem is tartják a vele való repülést igazi navigációnak. Ennek ellenére valószínűleg mindenkinek tetszik majd, amikor visszanézi, hogy mit bénázott össze a gyakorló- vagy a vizsgarepülések során. Ugyanis a műszer kirajzolja



a lerepült útvonalat, és rögtön kiderül, hogy az iskolakör vagy a megközelítési eljárás mennyire volt szabályos.

Azok is találnak a kedvükre való feladatokat, akik kevésbé lelkesednek a szabályok sarkos világához, mert a kalandvágyó repülések (megint csak a Flight Unlimitedhez hasonlóan) az ő számukra készültek. Többek között olyanok, mint a Rust-féle leszállás a Vörös téren. Persze ne várjon senki döbbenetes mozikat, grafikát vagy felejthetetlen hangulatot. Egy-egy rádióüzeneten kívül semmi más nem teszi színesebbé ezeket a felszállásokat, mint a hétköznapi repüléseket. Nekem még leginkább a Bell 206-os repülései tetszettek, mert az előző részhez képest megoldották a farokrotor szinkronizálását a sebességhez. Így a Ranger nem kezd imbolyogva pörögni, amikor függeszkedésig lassítjuk a gépet, akkor sem, ha nincs 60 ezer forintos oldalkormánypedálunk.

Mindent összevetve az FS sokat javult, bár nekem továbbra sem tudta belopni magát a szívem csücskébe. Ennek ellenére el kell ismernem, hogy a grafika és a hangulat egyre jobban közelít az elvárhatóhoz, a gépek végre kilebegtethetőek lettek, és kellően erős hardver esetén a sebességgel sem lehetnek gondok a játék során.

A három zászlóshajó közötti választást pedig csak kipróbálás után ajánlanám megtenni, mert tudásban a játékok (Fly! FU III, FS 2000) nemigen térnek el, ezért szerintem a személyes szimpátia lesz a döntő mindenki számára.

Boy

KAPCSOLÓDÓ LINKEK

www.geocities.com/CapeCanaveral/Campus/4552

RALLY CHAMPIONSHIP 2000

StartBox

Fejlesztő: Magnetic Fields
Kiadó: UBI Soft-Actualize
Web: www.rallychampionship.co.uk

EGY KIS TÖRTÉNELEM...

A Magnetic Fields fejlesztőcsapata már számos igen kiváló programot készített a sebesség megszállottjainak. Először a Supercarsra figyeltem fel, jó pár évvel ezelőtt Amigán, melyet a hihetetlenül népszerű Lotus-sorozat követett, majd a Supercars II, mely program számomra és jóbarátaim számára máig fogalom. Aztán a fiúk merészet gondolva már csak PC-re fejlesztettek autós játékokat: a legelső a sorban a Network Q Rac Rally volt, az első valamit is érő PC-s rally-szimulátor. Majd következett a Rally Championship, a nagy áttörés, a szakmai és olvasói elismerések, aztán pedig a kicsit halványabb International Rally Championship.

Így érkezett el az idő, hogy ezek a tehetséges fiúk ismét olyan programot készítsenek, amire náluk jobban senki sem képes: rally-szimulátort. Megszületett minden idők legjobbja, a Rally Championship 2000.

SZOLGÁLTATÁSOK

A főképernyőn egyértelmű menüpontok fogadnak: az opciók menüben megadhatjuk személyes adatainkat, konfigurálhatjuk az irányítást (én valamilyen kormányt javaslok!), kérhetünk sokrétű információt a választható autókról-szakaszokról-legjobb időkről, nézhetjük meg elmentett visszajátszásainkat, változtathatjuk a különböző hanghatások hangerejét, állíthatjuk be a különböző grafikai opciókat és a felbontás nagyságát, illetve itt tekinthetjük meg még egyszer a csodálatos bevezető animációt. A hálózati játék menü magáért beszél, akárcsak a kimentett állások töltésének ikonja.

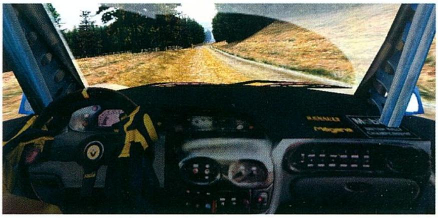
Miután mindent gépünk és saját igényünk szerint átállítottunk, lépjünk be a rally indítása menübe. Ebben versenyezhetünk egyszerűen csak az idő ellen, de lehetőségünk nyílik egy, általunk szabadon választott szakasz teljesítésére is. Ezen kívül arcade-bajnokságba is benevezhetünk, melyben feladatunk az adott 6 szakasz alatt az utolsó helyről indulva elsőként átszakítani a célszalagot. Ami felettébb furcsa, hogy közben előzgetnünk kell a gép által irányított autókat is! Itt csak akkor tudunk a következő nehézségi szinten indulni, ha előtte az előzőt már teljesítettük. Győzelmünk esetén jutalmunk a saját magunk által választott, turbófeltöltős, 300 LE teljesítményű World Rally Car. Végül indulhatunk a teljes bajnokságban is.

A program gerincét a Mobil 1 Brit Rallybajnokság hat futama alkotja.

Mindegyik verseny hat-hat szakaszból épül fel, azaz a küzdelmek összesen 36 különböző helyszínen (pályán) folynak majd a különböző kategóriák és az abszolút összetett első helyeiért. Amennyiben a bajnoki táblázat élén végzünk, akkor az évad végén megnyílik előttünk a lehetőség, hogy összemérjük tudásunkat a legjobbakkal, az ún. A8-Bajnokságban, melynek indulói csak a legerősebb autókat vezetik.

AUTÓK, AUTÓK, AUTÓK

A programban szereplő 22 autó mindegyike hivatalos licenc segítségével az utolsó festékpacáig hasonlít eredeti társára. A készítők négy külön csoportba sorolták be őket, ami a legkisebb teljesítményű-lökettérfogatú-nyomatékú A5-ösöktől a legszilajabb, alaphelyzetből nem választható A8-asokig terjed. Mondanom sem kell, hogy minden autó hangjai, belső nézete és – ami a legfontosabb – vezethetősége is teljesen különböző, állítólag az eredetivel teljesen megegyező. Ezeken kívül 8 darab bónusz autó is bekerült a programba, melyek a guruló tehéntől, a birkákkal telezsúfolt Volvón át minden pihent agyú ötletet tartalmaznak. Jutalomként pedig még az igencsak megtuningolt, szuper Citroën is elnyerhető.



GRAFIKA, HANGOK

Kétséget kizáróan a grafikára fektetett igen komoly munka meghozta gyümölcsét. Az egyenként videoszalagra vett, majd ledigitalizált, aztán erőteljesen átrajzolt szakaszok soha nem látott minőségben pompáznak szemünk előtt. Ráadásul az autók hihetetlen részletességű textúrákat kaptak, különleges fényeffektusok (lombok között betűző napfény, teljes sötétség a lombkoronák alatt, eső és hó, tükröződő pocsolya- és vízfelületek) egész garmadája gondoskodik arról, hogy a szemünk megkapja azt, ami neki jár. Mindehhez hihetetlen mennyiségű textúra-felület tartozik! Ráadásul az út nem minden szakaszban behatárolt, lehetőség van mellékutak, zsákutcák használatára is, és akár patakba is zuhanhatunk.

A zenéket illetően a főcímzene tűrhetőre sikeredett, de kicsit kevéskének, hosszú távon pedig unalmasnak (szimulátor-rajongó verseny közben nem hallgat zenét!) tűnik. A hangok terén minden a legnagyobb rendben; a kisebb autók visító szopránját a nagyok böfögő turbója és mély, alacsony fordulatszámon pörgő motorjai teljesen ellensúlyozzák. A mitfárerek (női is van!) beszéde kis idomulást igényel az ízes ír-angol akcentusuk miatt, de szinte végig hiba nélkül és tökéletesen érthetően mondanak mindent. Amikor külső kameranézetből nézzük végig a visszajátszást, akkor hallhatjuk, hogy a programozók a környezet hangjait sem hanyagolták el: fatelep mellett fűrészelés, traktorok zaja száll, a nézők kiabálnak, ujjonganak közeledtünket látva, erdők mellől madárcsicsergés szűrődik ki, a patakok, folyók partjainál pedig csobog a víz.

SZIMULÁCIÓ ÉS JÁTÉKÉLMÉNY

Már a felsorolt tulajdonságok is a Colin McRae Rally fölé helyezik a programot, de azt nem gondoltam volna, hogy játékélményben is ennyire felül tudják múlni régi kedvencemet.

Az egész azzal az egyszerű ténnyel kezdődik, hogy nincsen nehézségi szint. Ez eleinte riasztóan hat, mert még napokig tartó gyakorlás után is csak közepes eredményeket érünk majd el. De ha kitartóak vagyunk, akkor az meghozza majd gyümölcsét, és rájövünk, hogy a játék könnyű lett! Érdemes még azt is ide számítanunk, hogy a legrövidebb szakaszok 4-5 percesek, a nagy átlag 10 perc körül van, tehát nagyon kell figyelnünk minden kormánymozdulatra.

A kanyarvétel, a fék és kézifék finom adagolása, a gázelvétel mind-mind iskolapéldái annak, hogyan is kell szimulátorban az autónak viselkednie. A rendkívül hosszú szakaszok és rövid szervizidők mindenkit óvatosabb vezetésre sarkallnak majd. Apropó szerviz: a játék 14 alkotóelem alapján vizsgálja az autót, azaz egy-egy rázósabb menet után előfordulhat, hogy 8-9 részegységet (motor, váltó, felfüggesztés, gumik stb.) is javítanunk kellene, időnk persze nem lesz rá. Utolsó mentsvárként javíthatunk időbüntetés ellenében is, de ezen nagyon komolyan érdemes elgondolkozni.

HIBÁK, NEGATÍVUMOK

Sajnos, tökéletes játék alig-alig létezik. Nem tudom elképzelni, hogy az arcade-módozat gépi versenyzői hogyan sikerülhettek ennyire butára: hirtelen fékeznek, hátramenetbe kapcsolnak, lépten-nyomon felborulnak és beakadnak a kapukba, kerítésekbe, útszéli fákba.

A másik borzasztó hiba az ütközések megvalósítása, mely, úgy tűnik, sajnos a grafikai motor egyetlen tökéletlensége: bármilyen tárgy, amelynek frontálisan ütközünk, azonnal megállítja autónkat, semmit sem lehet elütni-odébblökni.

Colin McRae megőrizte első helyét a következő területeken: az autók sokkal realisztikusabban rugózzák ki az egyes ugratókat, bukkanókat, a kasztnik jobban és valósághűbben koszolódnak, az irányítás lényegesen eltér havon és vízen.

Az is furcsa, hogy az esti világítás megvalósítása még mindig közel sincs a valósághoz, a fényszórók mindent megvilágítanak, ami az autó orra előtt van – eddig az NFS: Road Challenge megoldása a legjobb.

ÖSSZEGZÉS

A legjobb PC-s rally-szimulátor, kisebb, de még elnézhető hibákkal. Az eleinte nagyon nehéznek tűnő játék sajnos sokakat elijeszthet. Várom a folytatást és a konkurencia ellencsapásait – Colin 2, Rally Masters stb.

A következő CD-n bővebb anyagot találtok a játékról és a Brit Rallybajnokságról is!!!

Dauby
Thx to Tasnádi Zoltán
dauby73@hotmail.com

KAPCSOLÓDÓ LINKEK

www.ubisoft.com
www.motorsport.co.uk/mobil.html

GRAFIKA	24/25
ZENE/HANG	12/15
JÁTÉKÉLMÉNY	33/40
KATEGÓRIÁN BELÜL	14/15
ÖSSZHATÁS	5/5

88

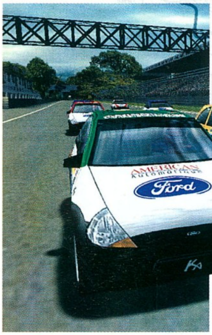
FORD RACING

StartBox

Fejlesztő:Empire
Kiadó: Empire
Web: www.fordracing.com

„Nehéz a dolga...". Igen, de most nem a katonának, hanem a cikkírónak. Nem akarom sajnáltatni magam, mindazonáltal el kell mondanom, hogy öröm az írás, ha valami jó dolog kerül az ember kezébe, viszont már a tesztelés is gyötrelem, ha „kevésbé" sikerült alkotásról van szó. A Ford Racing bizony az én érdeklődésemet is alaposan felkeltette már a fejlesztés időszakában, s igen sokan faggattak, vajon milyen lesz, mikor vehetjük már kézbe? Valljuk be, az előzetesek bíztatóak is voltak, reménykedtem is, hogy a szimulátoroknak új királya, vagy legalábbis hercege fog megszületni. Nos, rá kellett döbbennem: Az Empire Interactive programja (számomra legalábbis) az év csalódása.

„...ha a készítők beváltják ígéreteiket,..." írtam a bemutatóban, viszont nem így történt. Valamennyi olyan elem hiányzik, amely a szimulátorok rajongóit igazán érdekelné. „Minden versenygép teljes körű beállítási lehetőséggel fog rendelkezni, a fizikai modellezés pedig mindenben igyekszik valósághű lenni." Igen, itt van a kutya elásva, hiszen csak a kézi, illetve az automata váltó közül választhatsz, a többi berhelést pedig el is felejtheted. Ez pedig ma már az arcade versenyekben is kevés. A fizikai modellezés is csapnivaló, az autók rendkívül arrogánsan válaszolnak a kormánymozdulatokra, a finom korrigálás egyszerűen lehetetlen. Gondoltam, talán meg lehet szokni, hogy az ember ívek helyett szögeket rajzol a kanyarokban, de tévedtem. Zavaró az is, hogy ha korlátot fogsz, bizony fel is ragadsz rá, alig lehet a gépet levakarni róla.



Baj van a karrier móddal is: „A pénz előteremtése fontos lesz..." Erről szó sincs, egyszerűen kapsz egy pöttöm '97-es KA-t, s a többféle bajnokság valamelyikében elindulhatsz vele. Versenyezhetsz a saját osztályodban, vagy nívósabb ellenfelekkel is, még szerencse, hogy ilyenkor a kategóriádban értékelnek: ha magad mögé utasítod a Fiestákat vagy Escortokat, külön pontokat kapsz. Az ellenfelek viszonylag gyengék, a start után például bármelyiket könnyű legyorsulni, viszont könyörtelenül belédhajtanak, kiszorítanak a kanyarban. Érdekes az is, miszerint időnként szinte állva hagynak, majd néhány forduló után könnyűszerrel lehagyhatod őket. A gépről elmondhatom, hogy eléggé utcainak tűnik, a gyorsulása gyenge, s örülhetsz, ha a sebességmérő mutatója eléri a 90 mph-s értéket. Egy-egy bajnokság sikeres teljesítése után kaphatsz újabb autókat, amelyek már valamelyest meghozzák az ember kedvét. Persze, a beígért 20 típusból csak 12 maradt, viszont mindegyik nyolcféle változatban érhető el: két '97-es, két '98-as, két '99-es és két 2000-es modell.

Azt hiszem, most már illendő jót is írnom a játékról, ez pedig a grafika. Szemmel láthatóan a SEGA Rally 2 motorját használja, amelyen finomítottak egy kicsit. Többek szerint is autós szemmel nézve szép. (Pixeles, legyintene Shoebaron.) Növelték a kameraállások számát, persze a műszerfalnézet ezúttal is hiányzik. A gépek csillognak-villognak, a műszerfal gyönyörűen látszik, a táj is megfelel az elvárásoknak, ennek viszont ára van: 1024x768-ban már darabos, bizony erős processzor kell hozzá. Gyorsítókártya kötelező!

Az értékeléshez annyit, hogy szigorúnak kell lennem: Az utóbbi időben leginkább az utolsó 15-20 pontot osztottuk szét, ezért ért is némi kritika. Mint már néhányszor, most is úgy érzem, a játékot befejezetlenül dobták a piacra. A bután kivitelezett irányítás teljesen elrontja az élvezetet. Kár érte, szomorú szívvel ugyan, de a megszállott Ford-rajongóknak is csak óvatosan tudom ajánlani. Akkor inkább már az arcade kategóriában a SEGA, vagy a szimulátorosoknak a Rally Championship 2000. Nagyon jókat hallottam róla.

Tony

GRAFIKA	25/25
ZENE/HANG	11/15
JÁTÉKÉLMÉNY	22/40
KATEGÓRIÁN BELÜL	9/15
ÖSSZHATÁS	3/5

70

számítógép fn Műsz

1. Hosszú számítási műveletek gyors elvégzésére, adatok tömegének feldolgozására való, mozgó alkatrészek nélküli, elektronikus berendezés.

2. Azon szerkezet mely nélkül lehetetlen volna megtekinteni a PC GURU ONLINE oldalait... :)

TOMB RAIDER 4: THE LAST REVELATION

StartBox

Fejlesztő: Core Design
Kiadó: EIDOS
Web: www.tombraider.com

Lord Hensinghly Croft lánya jólétben és gazdagságban nevelkedett. Szülei jó nevű iskolákba járatták, mindent megadtak neki, ami a nemesi leszármazottaknak jár, de a lány így is üresnek érezte életét. A gimnáziumi évek alatt aztán végre fellángolt benne a tűz: Werner Von Croy professzor, neves archeológus tartott előadást az iskolában. Beszámolt néhány kalandjáról, misztikus történeteivel pedig csodás képet festett a 16 éves lány elé. Egyik nap Lara tudomására jutott a hír, mely szerint a német tudós ázsiai utazást tervez, melynek úti célja Kambodzsa, ahol elhagyatott vallási szentélyt kíván felkeresni. Lelkesedése teljesen levette lábáról édesapját, aki azon nyomban tollat ragadott, és felvette a kapcsolatot a professzorral. Megállapodásuk értelmében a tudós magával viszi gyermekét erre az útra, melyért cserébe a Croft család jelentős összeggel támogatja Von Croy kutatásait.

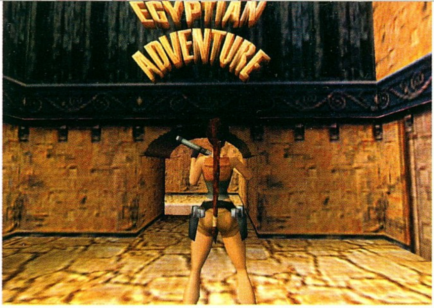
KAMBODZSA, 1984

Lara teljesen tapasztalatlan tanoncként érkezik meg Ázsiába, így nagyon fontos számára, hogy idős útitársa utasításait pontosan betartva kövesse útmutatásait. A pontosság és a fokozott figyelem nagy szerephez jut, hiszen már többen életükkel fizettek elővigyázatlanságukért. Kaland közben nyolc Arany Koponyát gyűjthetünk össze, célunk pedig az Öt Torony Kertjének megtalálása, melyhez hamarosan meg is érkezünk. A lány ezután választ: Hősiesség Ösvénye vagy Erények Útja. Nem sokáig mennek azonban, amikor vezetőnk versenyre hívja ki. Cél az Ízisz Szeme, aki hamarabb érkezik meg, az aratja le a dicsőséget. Végül a professzort a kapzsiság és a kincs megszerzésének lehetősége túlságosan is magával ragadja, Lara hiába figyelmezteti őt. Megtörténik a baj, Von Croy lába beszorul a kegytárgy melletti hasadékba, az összeomló barlangból már a lány is alig tud elmenekülni…

EGYIPTOM, NAPJAINK

…két kalandor teveháton hasítja ketté a sivatag homokját. Egyikük hősnőnk, másikuk helyi vezető. Pontosan tudják, mit keresnek, a nagy szél és a homokvihar sem rettenti el őket. A bejárati kapcsoló meghúzása után fura módon elnyeli őket a föld…

…indulás előtt vegyük fel a jelzőfáklyákat tartalmazó dobozokat, aztán a puskát. Ügyeljünk a lyukakból előmászó skorpiókra és a sakálra. Az első titkos helyet rögtön leleplezhetjük, mely kis egészségcsomagot rejt, majd rögtön találunk egy másikat is. Mögöttünk bezárul a kapu, a látszólagos csapdából csak az alattunk fekvő terem homokkal való feltöltésével menekülhetünk. Lent találjuk meg Horus Szemének egyik darabját is. A következő nehézséget a plafonról alácsüngő pengék alkotják, vezetőnk azonnal hatástalanítja őket fáklyájával, így máris miénk a másik darab is. A kettőt összeillesztve kulcsot kapunk, de még ne használjuk azt! Előbb a kötél segítségével lendüljünk be a soron következő titkos helyre, ahol először körözö pengék, majd sakálok és skorpiók nehezítik életünket, és őrzik a legmélyén rejtőző gépfegyvert. Most már kinyithatjuk a továbbjutást jelentő ajtót, miképpen a többinél jóval nagyobb, barlangszerű terembe érkezünk. Balra fordulva keressük meg a járatot, a zöld fénnyel kivilágított folyosón haladjunk végig, és húzzuk meg a kötelet. Kísérőnk segítsége után más dolgunk nincs, mint a megvilágított egyiptomi szimbólumokon ugrálva eljutni az Időtlen Homok kincséig. Ha véletlenül elrontanánk a feladat megoldását, akkor sarkon perdülve keressük meg a másik kötelet, majd kezdhetjük az ugrálósdit elölről. A fáraófejtől balra található rács megnyitása társunk feladata, aki valamitől megrémülve fejvesztetten elmenekül. Frissen szerzett tárgyunkat máris használhatjuk: adjuk azt a zöld szobor kezébe, erre a központi terem alatt ciszternák nyílnak meg, és a homok lefolyik. Megnyílt az út a fáraó fejébe. Lefelé csúszva először kapaszkodjunk a kiálló perembe, majd húzódzkodjunk fel, így újabb titkos helyet fedeztünk fel. Lent, az ajtót kinyitva Orion Kezét vehetjük magunkhoz, de vigyázzunk a kinyíló csapdára, balra gyorsan ugorjunk ki belőle (ez itt újabb rejtett zug). A szurkálós csapdákat magunk mögött hagyva találjuk a forgó pengékkel felvértezett masinát is, előtte kell használnunk új szerzeményünket.
Megérkezünk a fekvő szoborhoz, melynek mellére felmászva Lara, ha nehezen is, de magához veszi Horus Amulettjét. Furcsa viszont, hogy a szobor alól vérpatakok kezdenek el csörgedezni. A következő teremben az ülőszobrot toljuk a padlómintára, a megnyílt járatba a múmia megkerülésével juthatunk be. A barlang lépcsőin egyenesen felfelé haladva két múmiától őrizve leljük meg az Arany Kígyót. A barlangba visszatérve menjünk a legfelső szintre, húzzuk meg a kapcsolókat, vegyük fel Szíriusz Kezét és térjünk vissza az előző terembe. Itt árucsere-folyamat végén megszerezzük a Szkarabeusz Talizmánt. Vegyük lépteink irányát a homokkal borított terem felé, ahol kegytárgyainkat nekik megfelelő foglalatokban helyezhetjük el: a hatás nem marad el, a múmia feléled, ráadásul a terem szép lassan elkezd homokkal



megtelítődni. Végre újra kiértünk a felszínre…

…Lara rögtön neki is kezd a Horus Amulettjét díszítő írás lefordításának, ám amit a jelekből kiolvas, cseppet sem válik örömére. Évezredekkel ezelőtt Seth-et, a gonosz Istenséget elátkozták, vasszögekkel kibélelt márványkoporsóba helyezték, melyet mágikus erejű tárgy segítségével zártak le. A ceremóniát Semerketh főpap celebrálta, végrehajtására pedig Seth unokaöccse, Horus ügyelt. Szerencsére a Rossz csak akkor szabadulhat ki újra, ha valaki letépi a sírjára helyezett zárat, mely nem más, mint egy amulett (khm!). Kiszabadulása az értékek pusztulásával, sáskajárással és dögvésszel fenyeget mindent, ami élő. Ex-kísérőnk hirtelen előlép mögülünk, és felszólít a szent tárgy azonnali átadására…

…a Királyok Völgyében először a ránk támadó, kék köntösbe bújtatott tuaregektől szabaduljunk meg. Aztán az egyikük után örökölt indítókulcs segítségével dzsipet vezethetünk, mellyel a menekülő terepjárót kell követnünk. Amikor elérünk a zárt kapuhoz, szálljunk ki a kocsiból, és keressük meg azt a kapcsolót, mely megnyitja (fent található, kötélen juthatunk el hozzá). Ne hagyjuk felderítetlenül a felkínált titkos helyet sem, csak ezután szálljunk vissza autónk biztonságos menedékébe…

…jól gyanítottuk, hogy a szálakat a háttérből Von Croy mozgatja. Embereket bérelt fel, hogy szerezzék meg neki az amulettet, és közben velünk is végezzenek. Szerencsés módon még éppen elértük az induló kompot, így már az est leszálltával megérkeztünk régi barátunk, Jean-Yves alexandriai házához. A fiókjában talált héber írás szerint a fenyegető rosszat csak egy módon lehet megállítani, meg kell találni Horus Páncélját, melyet csak az a személy lelhet meg, akinél az amulett van…

…ahogy megérkeztünk, rögtön másszunk át a falon, majd az obeliszktől balra elterülő

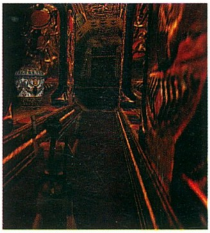
járatban nézzünk szét. A romokra felmászva titkos helyre kúszhatunk bé. Most menjünk az oszlopokkal határolt terembe, ahol az emeleti részen találjuk a vázát. Lent a vízben két titkos helyet fedezhetünk fel (az itt talált zárt ajtó kézi erővel működik!). A harmadik útvonal felé is induljunk el az obeliszktől; amint átkúsztunk az alagúton, tőlünk balra rögtön titkos helyet lelünk. Kapcsoló segítségével eresszük a mélybe a terem közepén található kerámiát, azután pedig másszunk le utána. A vázát az itt található mélyedésbe illesztve kék színű ajtó tárult fel, melyet az oszlopos résznél találunk. Lépjünk be rajta, újabb nagy térre érkezünk meg, rögtön balra fordulva muníciót és egészségcsomagot zsákmányolhatunk, míg jobbra csarnokrendszer fogad a maga kis benyílóival-átjáróival. Von Croy és kísérete is megérkezik, őket a professzor azon nyomban ránk is uszítja.

A Szent Tónál először krokodilokkal, majd denevérekkel gyűlik meg a bajunk. Néhány gyakorolt botmászó mutatvány után végre felemelhetjük a tó közepét izoláló vasrácsot. Végezzünk a bent mártózó krokodilokkal, lokalizáljuk a vízfelszín alatt található kapcsolót, majd ússzunk be a megnyitott járatba. A tükörhöz érve figyelmesen nézzünk szét, jutalmul újabb vázát kapunk, és vissza is tudunk úszni az előző pályára. Illesszük a foglalatba tárgyunkat, és lássunk csodát, hiszen Lara – a vízbe ömlött szirupos anyagnak köszönhetően – a vízen jár! Krokodilszelídítés után hátitáskánk bugyra a Nap Istennőjének Szobrát és a Hypostyle kulcsot is elnyeli. A

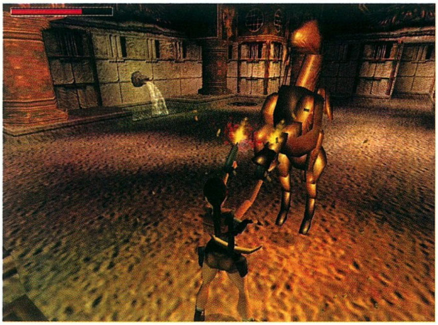
kulccsal belépve vörös ruhás tuaregekkel harcolunk, majd pallót nyitunk fel (leghátsó terem felső részében kapcsoló), mely alján átfüggeszkedve továbbhaladunk. Lökjük a követ pisztolygolyóval a padlóra, melyen így éktelen nagy rés támad: ereszkedjünk le. Lent gépezet vár, melyet három, megfelelő helyzetbe fordított obeliszk hoz majd működésbe. Addig forgassuk őket, amíg mindegyik orra nem mutat az üvegpiramis felé. Ekkor húzzuk meg a kötelet, mienk a Napkorong, ráadásul visszajutottunk a Szent Tóhoz. Kombináljuk két tárgyunkat, így Talizmánt kapunk, majd ezt helyezzük a kicsiny oltárra, és az eddig zárt kőajtók máris megnyílnak előttünk. Jobb és bal oldalon további felszerelések várnak, továbbhaladás szempontjából csak a szemközti járat a fontos, itt mászkálás-kúszás-csimpaszkodás-denevérlövöldözés alkotja a program gerincét…

…Von Croy utolért. Megpróbáljuk elijeszteni, de ő ettől csak vérszemet kap, bezárja hősnőnket a nem túl otthonosnak tűnő sírba, ám vele is történik valami furcsa dolog…

…lent először futunk össze szkarabeuszokkal, gyorsan ugorjunk is föl, a plafonra ugyanis nem tudnak követni. Beljebb szerezhetünk egy fáklyát, mellyel ideig-óráig távol tudjuk tartani a



bogarakat. A réseken benyúlva a fölöttünk fekvő szinten ajtó nyílik meg, majd a kis terem baloldalt fekvő barna szárnyas ajtaját belökve a szint központi terméhez érünk el. Középen nagyméretű játékasztal fekszik. Balra indulva létramászás után titkos termet lelünk, majd a földszintre huppanva vaslétrán át eljutunk a tűzköpőkkel teli terembe. A sikerhez itt gyorsaság szükségeltetik: mindig azt a kapcsolót kell meghúznunk, ahol a tűz éppen kihunyt. Jutalmul kő mozdult el, majd rács emelkedett fel, végül pedig kialudtak a tüzek és megszerezhettük Senet Szabályait. A játékasztal másik oldalán lévő vaslétrára felküzdve magunkat el is kezdhettünk játszani. Feladatunk mindhárom aranysárga bábu célba juttatása anélkül, hogy leütnénk őket a színesekkel. Sikeres megoldás esetén két, közvetlenül a játéktér mellett padlóba ágyazott ajtó nyílik le.



Csúszás közben jól kivitelezett ugrással kíséreljük meg a perem elkapását, mert rúdon lecsúszva titkos helyre lelhetünk. Tovább lefelé végre elérkezünk ennek a szintnek a nagytermébe. A köteleken tovaugrálva jussunk el a fent található szobába, húzzuk az aranytárgyat a kalapácsok közé, és törjük össze azt: mozaikdarabot találunk. A nagyteremben kússzunk fel a másik rúdon munícióért, és a kötelekkel átlenghetünk a középmagasságban elterülő ajtóhoz, mely mögött újabb titkos hely húzódik. Merészkedjünk át szembe, az alacsony hasadékba, ahol újabb aranytárgyat kell szétzúznunk, gyűjteményünk másik mozaikdarabbal gazdagodik. Ba Érméjét a két fél összeillesztésével kapjuk meg, helyezzük is el foglalatába, lőjük le a sakálokat, és lépjünk beljebb. Nekifutásból csimpaszkodó ugrással húzzuk meg a kapcsolót, majd nagyon figyeljünk minden mozdulatunkra, hiszen pont annyi ideig alszanak ki az őrtüzek, ami nekünk az aranytárgy megfelelő helyre való beállításához szükséges. Porrá zúzása után Ra Érméjét vehetjük fel a földről. Illesszük helyére, és lépjünk be az új terembe. A lépcsőn felfelé szaladva már felénk repül a tűzszellem, akit csak úgy pusztíthatunk el, ha a vízbe csaljuk! Menjünk vissza, találunk egy szobát magányos kapcsolóval, de ne húzzuk meg, mert a dobozból kiszabaduló jégszellemet nem tudjuk hatástalanítani. Körbenézve jegyezzük meg a kialudt fáklyák helyét. A három kötélen lengjünk tova, de előbb a titkos helyre nézzünk be, és csak aztán induljunk el a rúd felé. Felkúszás után húzzuk meg a falon elhelyezkedő kart, a lenyíló palló mögötti hasadékba nyúlva fáklyával leszünk gazdagabbak. Ereszkedjünk le, gyújtsuk meg a saját, majd a kialudt fáklyákat, másszunk le a kinyílt ajtón, ugorjunk át a csapdán, és szedjük fel a tárgyakat a titkos helyről (szkarabeusz-veszély). Kússzunk vissza a rúdra, majd az újabb rejtett hely (ajtórés feletti kapcsoló) felfedezése után menjünk tovább.

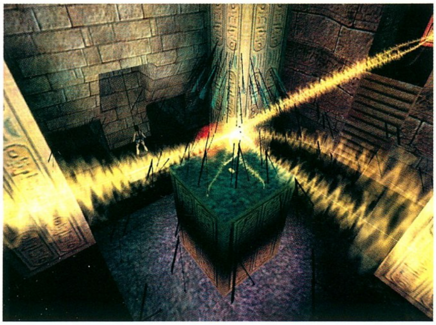
...Seth addig győzhető le, amíg nincs nála Horus Páncélja, hiszen azzal elpusztíthatatlanná válik...

...a következő helyiségben terepasztal fogad. Az Arany Vraeus megszerzésének módja a következő: a hasadékon bekúszva emeljük fel a zsilipajtót, majd pengék csattogásával a sarkunkban szaladjunk át alatta – mielőtt az bezárul, álljunk az oltáron a fáklyának háttal, és markoljuk meg a szobrocskát. Visszatérve működésbe hozzuk a plafonról lógó szerkezetet, mely az asztalon modellezett piramist nyitja fel, annak gyomrában így válik hozzáférhetővé az Őr kulcsa. Illesszük helyére ezt is, és az így kitárult teremben találkozunk magával az Őrrel. Ez a teremtmény nem más, mint bikaszerű, kék-sárga színezetű sebezhetetlen lény, akit torreádort megszégyenítő módon kerülgethetünk. Amint sikerül felvennünk és meggyújtanunk a fáklyát, lobbantsuk lángra vele a két mécsest is, így titkos helyre jutunk. Szintén rejtett szobát találhatunk, ha az egyik folyosó plafonján függeszkedve végighaladunk, végül pedig megkapaszkodunk a hasadékban. Az Őr feladata a zárt ajtó feltörése és a beragadt kapcsolók megnyomása, ehhez mindössze megfelelően kell őt „terelgetnünk". A hatalmas csillárral ellátott teremben dolgunk végeztével először a jobb oldali járatot válasszuk, mely az emeletre vezet, ahol titkos helyet és municiót rejtő beugrót is találunk. Most már használhatjuk a baloldali járatot...

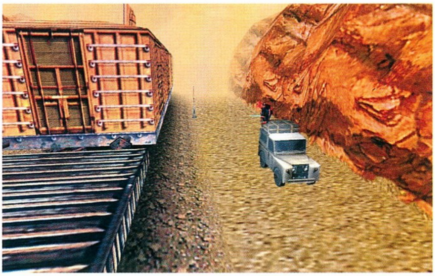
...a szabadra kiérve végre nyakon csíptük ex-idegenvezetőnket, aki hajlandó elárulni nekünk azt is, hova tart most Von Croy. Szerencsénkre a vonat is éppen Alexandriába indul, álruhában észrevétlenül (?) szállunk fel rá...

...a vonat elindulásával munkához láttunk: először vigyázva eljutottunk a legutolsó vagon tetejére. Közben végeztünk minden ránk támadó tuareggel, azokkal is, akik a dzsipről ugráltak a vonatra. A legutolsó kocsin csimpaszkodjunk le, majd essünk be a titkos helyre. Térjünk vissza a tetejére, majd oldalról jussunk be a vagon belsejébe: jutalmunk a feszítővas. Visszafelé a pajszert már használhatjuk is a középső vagonban, ahol segítségével titkos helyre juthatunk be, ahol a gránátvetőt találjuk. Az első kocsiban fordítsuk el a kapcsolót, és így lekapcsoljuk a vonat többi részét, majd ezután megérkezünk Alexandriába.

Itt újra találkozunk Jean-Yves-vel, aki segítségéről biztosít minket, és elküld a város alatt található katakombákba, ahonnan tudomása szerint el lehet jutni Kleopátra Termeibe. A rövid városrészben az egyik ház homlokzatán látható kapcsolón kívül semmi mást nem találunk. Ha sikerül meghúznunk (a ház

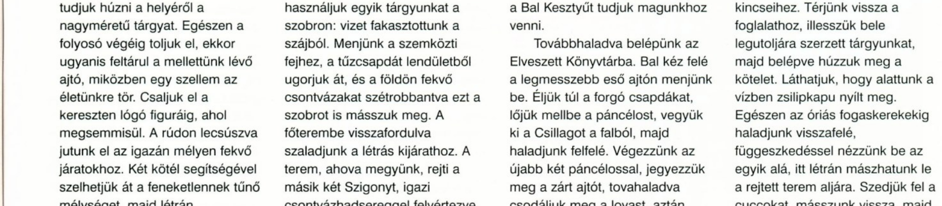


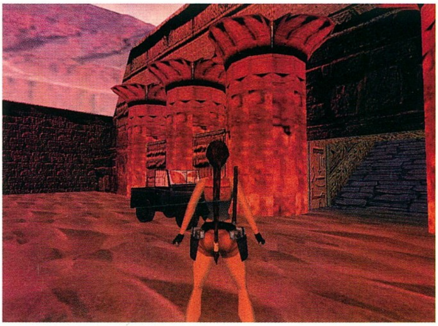
sarkán is át lehet függeszkedni), akkor bent rejtett hely vár ránk. Továbbhaladva elsőként látogassunk el az „Egyiptomi Kaland" nevű szórakoztató helyre. Itt tükör alapján történő tájékozódás – számszeríj, célba lövés – token, műmúmia és kígyóbűvölő is elszórakoztat. A furulya hangjára előbújó kötélen felmászva fent két tárgyat találunk, melyekből kampós horgot eszkábálhatunk össze. Lemászva most már új szerszámunkkal kihalászhatjuk a Kapu kulcsát. A Tengerpartra kiérve forduljunk jobbra, itt ismerkedhetünk meg először a csontvázakkal (célozni csak a fejükre éri meg). Fent a kulccsal nyissuk ki a kaput, és nyomjuk meg a kapcsolót. A Katakombákba leereszkedve toljuk helyére az oszlopot, majd ismét menjünk fel. Most, hogy a padló végre kitámasztódott, el tudjuk húzni a helyéről a nagyméretű tárgyat. Egészen a folyosó végéig toljuk el, ekkor ugyanis feltárul a mellettünk lévő ajtó, miközben egy szellem az életünkre tör. Csaljuk el a kereszten lógó figuráig, ahol megsemmisül. A rúdon lecsúszva jutunk el az igazán mélyen fekvő járatokhoz. Két kötél segítségével szelhetjük át a feneketlennek tűnő mélységet, majd létrán ereszkedünk le. Lent először a barna termésfölddel jelölt folyosót válasszuk, menjünk fel a lépcsőn, vegyük fel a muníciót, majd essünk a vízbe. Kimászva először célkereszttel szedjük le a csontvázharcost, majd keressük meg a kapcsolót. Téglák emelkednek fel, melyek segítségével átjuthatunk a másik kapcsolóhoz, mely meghúzása után újabb csontváz és szellem (kereszt a vízben) ostromol minket. A felemelkedett téglák segítségével most már áthaladhatunk a termen. A következő helyiségbe lépve először iktassuk ki az ellenfeleket, csak utána ugorjunk át, és vegyük magunkhoz a Háromágú Szigonyt. Amint a nagy egészségcsomagot felvesszük, négy csontvázharcos egyszerre próbálja meg megkeseríteni sorsunkat. Dolgunk végeztével másszunk fel a létrán a következő Szigonyig, néminemű testmozgással körítve. Induljunk el Poszeidon Templomába: először csússzunk le a rúdon, majd a létrán, eztán pedig szaladjunk fel a lépcsőn. Megérkezve menjünk a hatalmas fej irányába, majd másszunk fel a terméskő falon, és használjuk egyik tárgyunkat a szobron: vizet fakasztottunk a szájából. Menjünk a szemközti fejhez, a tűzcsapdát lendületből ugorjuk át, és a földön fekvő csontvázakat szétrobbantva ezt a szobrot is másszuk meg. A főterembe visszafordulva szaladjunk a létrás kijárathoz. A terem, ahova megyünk, rejti a másik két Szigonyt, igazi csontvázhadsereggel felvértezve. Néhány nem túl nehéz ugrás után mindkettőt hátitáskánk mélyére süllyeszthetjük. Jöhet ismét Poszeidon barlangja, ahol a másik két járat végében talált szobrokra szintén illesszük rá a tartozékokat. Amint a víz mind a négy oldalról csobogni kezd, már nyugodt szívvel vethetjük magunkat a

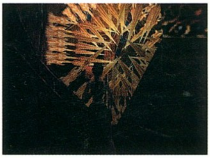


mélybe, nem törjük ki a nyakunkat. Ússzunk ki a partra, majd még leugrás előtt lőjük szét a kétoldalt látható nagyméretű vázákat, így fedi fel kilétét előttünk a két kereszt. Leesésünk után két szellem vesz minket üldözőbe, de a Szentek ereje legyőzi őket. A toronyiránt található szarkofágból a Bal Kesztyűt tudjuk magunkhoz venni.

Továbbhaladva belépünk az Elveszett Könyvtárba. Bal kéz felé a legmesszebb eső ajtón menjünk be. Éljük túl a forgó csapdákat, lőjük mellbe a páncélost, vegyük ki a Csillagot a falból, majd haladjunk felfelé. Végezzünk az újabb két páncélossal, jegyezzük meg a zárt ajtót, tovahaladva csodáljuk meg a lovast, aztán ámulatunkból felocsúdva küzdjünk meg vele. A legyőzött ellenfél Lovas Gyémántot hagy maga után. Még mielőtt elhagynánk a termet, a célkereszt segítségével fogjuk be az ellensúlyt, és húzzuk meg a ravaszt. A vasrács feltárul, és hozzáférhetünk a titkos helyhez és kincseihez. Térjünk vissza a foglalathoz, illesszük bele legutoljára szerzett tárgyunkat, majd belépve húzzuk meg a kötelet. Láthatjuk, hogy alattunk a vízben zsilipkapu nyílt meg. Egészen az óriás fogaskerekekig haladjunk visszafelé, függeszkedéssel nézzünk be az egyik alá, itt létrán mászhatunk le a rejtett terem aljára. Szedjük fel a cuccokat, másszunk vissza, majd a lengő láncokat kerülgetve zsákutcába jutunk: ne essünk pánikba, álljunk a falap elé (!), és emeljük fel azt. A vízben úszva a partra kiérve két újabb Csillagot találunk. Térjünk vissza a központi terembe, és szembe menjünk be az ajtón. Itt földgömböket találunk és három foglalatot a falban. A







feladat egyértelmű: vegyük ki a gömböket, majd toljuk-vonjuk őket a megfelelő helyre. Amint az éppen vonszolt gömb jó helyre kerül, akkor azt nem tudjuk tovább mozgatni. Ha az ötödik is a helyére kerül, a kőajtó feltárul előttünk. Aktuális logikai feladatunk a kígyófejek tűzfakasztása, melyet egészen addig kell folytatnunk, amíg mindegyik lángra nem lobbant. Sikeres kísérlet esetén a keletkező lépcsőn jutunk fel az emeleti részhez. Az első szobában hárfát találunk, jegyezzük meg. A második szobába lecsúszva lovag és kő egyszerre tör az életünkre. Mindkettőt túlélve észrevesszük a kapcsolót, majd meghúzzuk. Másszunk fel a másik oroszlánfej tetejére, rángassuk meg a kötelet, majd a ragadozó száján keresztül távozzunk a teremből. Először forduljunk balra, és gyújtsuk meg a kicsit előrébb felvett fáklyát. Az égő fadarabot hajítsuk a gerendákra, melyek elégnek, és így lejuthatunk. Itt vegyük fel a kottát. Térjünk vissza az előző elágazáshoz, menjünk be a másik terembe, és dobjuk a hátizsákunkba Pharos Oszlopát. Erre előugrik a tűzszellem, akit a földszinten középen található ajtón beszaladva hozzá csatlakozó társaival együtt a vízbe csalhatunk. Most menjünk fel az emeletre, tegyük a kottát az állványra, majd játsszuk le a dallamot, aztán pedig sétáljunk ki a lent kitáruló nagykapun. Jobboldalt lépcsőzzünk fel, majd vegyük el az emelvényen álló ereklyét, Pharos Csomóját. A másik lépcsőn feljutva érdekes papirusztekercset találunk, éppen olvasásába kezdünk, amikor Von Croy és bérelt őrei megzavarnak. Most már világossá válik, hogy a professzor célja Seth megtalálása és az Istenséggel való kapcsolatteremtés. Lara rövid vita után meglép, ellenfelünk pedig rejtekajtón keresztül old kereket. A szolgák lelövése után a lámpaállvány eltolásával mi is belépünk a járatba. Vízbe esünk, majd a partra kimászva újabb gyanús jelet találunk, a professzor összetört szemüvegét. Amint a tengerben úszni kezdünk, rögtön forduljunk jobbra, és ússzunk át a hasadékon, hagyjuk magunk mögött a cápát, majd szálljunk ki a vízből, és két tárgyunkat helyezzük a nekik megfelelő foglalatokba. Lent az eddig zárt fazsilip feljebb csúszik, így most már alatta elférünk. Két ajtó víz alatti nyitása után a harmadik végre jó helyre vezet.

Amint kilépünk a partra, sasmadár támad ránk. Végezzünk vele, és szedjük össze a ládák tartalmát. Először Ízisz szentélyét látogassuk meg: a feszítővassal vegyük ki a falból a Fekete Bogarat, majd, sarkunkban a szkarabeuszhaddal, a kétoldalt fent elhelyezett kapcsolókat nyomjuk meg. A padlóban támadt résen ereszkedjünk le, majd ugráljunk ügyesen egészen a Kulcsig. Miután felvettük, nyomjuk meg a kapcsolót, és hagyjuk el a Szentélyt. Menjünk a fekete piramissal ellátott terembe, ahonnan három járat nyílik. Egymás után mindegyikbe ereszkedjünk le, ne égjünk meg (!), szerezzük meg a két Fekete Bogarat, és vegyük az irányt Kleopátra Palotája felé. Ajtók felfeszítése, csontvázvadászat és égő olaj felett való ugrálás színesíti a programunkat. Kitartásunk eredménye a negyedik Fekete Bogár. Most térjünk vissza ismét a piramishoz, helyezzük el réseiben a tárgyakat, majd a sugárnyalábból tegyük táskánk mélyére a Mechanikus Szkarabeuszt. Fussunk vissza a Palotába, pontosan oda, ahol a földön bogár-festést látunk. A kulcsot csavarjuk bele bogarunk testébe, az így készült játékszert pedig helyezzük a földre: a csapdák működésbe lendülnek, mi pedig sértetlenül sétálhatunk át. Fussunk balkéz felé, ahol szarkofágot találunk, benne a Jobb Kesztyűvel. Később, a falon lévő kapcsoló meghúzása és az így keletkezett tégla megfelelő használata után szinte belebotlunk abba a szarkofágba, mely a Lábvért egyik darabját rejti. Végül találunk még egy sírkamrát, ahol Pharos Csomóját leljük meg. Térjünk vissza a zárt ajtóhoz, és illesszük bele a megfelelő tárgyat. Először rémülten tapasztaljuk, hogy amint a talapzatra ugrunk, annak szemközti társán klónozott, ezüstösen csillogó „lenyomatunk" készül el. Majd megnyugszunk, amikor végül „ő" nem támad ránk. Kezdjünk el felfelé haladni, majd minél hamarabb lőjünk le minden ellenfelet, mert azok „ikerpárunkat" ugyanúgy képesek megtámadni, mint minket, ráadásul attól is mi sérülünk. Két kapcsolót kell teljes testsúlyunkkal meghúzni, ekkor két nyílás tárul fel. Mindkettő végén egy-egy kegytárgy lapul, melyeket egymással kombinálva az Ajtó Őrét kapjuk. Használjuk hát! Belépve a keletkezett ajtórésen a Szentély belsejébe jutottunk, ahol Lara már éppen elhelyezkedik a trónon, amikor két Őrszem csap le rá. A puska mindkettejükkel könnyedén végez. Az egyik oldali kamra a Lábvért másik darabját, a másik a Mellvértet rejtette…

…Alexandriába visszatérve Jean-Yves barátunk hűlt helyét találtuk csak. Von Croy elrabolta őt, hogy ilyen módon kényszerítsen minket a páncél átadására. Motorra pattanva eredtünk a nyomukba, Kairó városa felé. A professzorral valami egészen különös dolog történt az úton, testét megszállta Seth szelleme, és hű szolgájává tette. A városba érkezve mindenütt pusztulásra utaló nyomok fogadtak…

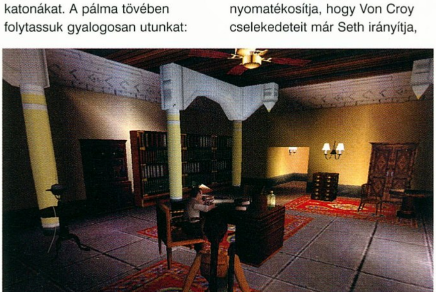
…beléptünk a Halottak Városába. Először csak őrökkel kell küzdenünk, majd végül már automata gépágyúk is lőnek ránk. Fussunk át előttük, rúgjuk be az ajtót, bent pedig mozdítsuk el a halottat a rácsról. Kerüljük meg a háztömböt, és hátulról másszunk be, üzemeljük be a kapcsolót; az előbbi vasrács máris felnyílik. Feljutva újabb kapcsoló vár, mely a háztetőn ajtót nyit ki. A motorral ugrassunk az útlezárásos részhez, itt a föld beszakad a súlyunktól, majd menjünk tovább. Leszállva a motorról bejutunk a ház belsejébe, végül kapcsolóra lelünk, de megközelíthetetlen helyen fekszik. Találjuk meg a hasadékot, csimpaszkodjunk rajta végig, végül ugorjunk át a kék lámpás felé. A sáskákat ne zavarjuk meg a porcelánvázában, de a lámpást törjük darabokra. Két szellem szabadul ki belőle, szerepük a vízfelület befagyasztása: végre odaléphetünk a kapcsolóhoz. A kinyitott vaskapun motorozzunk át, majd be a házba, először a lépcsőn lefelé, majd a cuccok felszedése után felfelé. Ugrassunk át a másik házba, szálljunk le a motorról, és ugorjunk át a háztömbre. Itt célzott lövéssel robbantsuk fel a helikopter üzemanyagtartályát, amitől az automata géppuskák is levegőbe röpülnek. A kapcsoló újabb kovácsoltvas ajtót nyit meg, visszaszállva a motorra haladjunk át rajta. Hatalmas, vörös fénnyel bélelt épületet találunk, melyen átfutva és balra fordulva nagyméretű, sebezhetetlen Minotauruszt találunk. Fussunk el

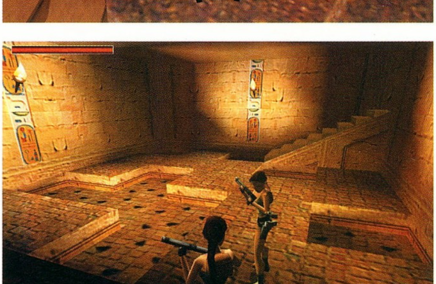
előle vissza a vörös házba. Ügyesen manőverezzünk egyre feljebb, miközben alattunk tehetetlen dühtől vezérelve tombol a szörny. A háztetőn menjünk a kötélhez, majd lengjünk át szembe, itt rejtett területet fedezhetünk fel. Menjünk vissza a ház tetejére, most húzzuk meg a kapcsolót, ekkor a háztömb kijáratai lezárulnak. A kötélen most a másik irányba lengjünk tova, csússzunk ki az ablakon a motorhoz. Kövér gázadással kerüljük meg a tömböt, majd leugorva fussunk a kerékhez. Hajtsuk meg, és az így felemelt kapu alatt bújjunk át.

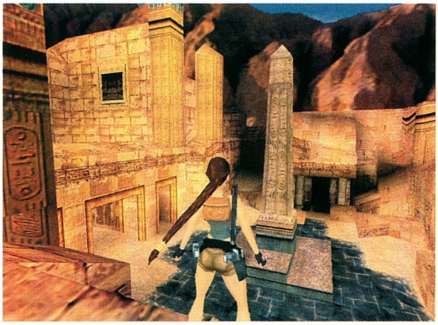
A létrán eljutunk a Citadella Kapujához, és rögtön találkozunk a sebesült őrmesterrel. Terve szerint nitrót kell találnunk, majd az aknamezőt megsemmisítve motorral eljönnünk érte, hogy meg tudja ölni a sárkánygyíkot. Induljunk el, fussunk át a gyík előtt, majd az elágazásnál forduljunk jobbra, és másszunk be a sírkövekhez. A gravírozott rúnáknak megfelelő kapcsolókat meghúzva nyithatjuk meg a két sírt. Az egyikben a feszítővassal ténykedhetünk, a másikban kapcsolót húzhatunk meg. Az újonnan feltárult ajtórésen át menjünk a járat végéig, majd ugorjunk a kötélre. Először forduljunk meg, és a jobb kezünk felé eső harang tövéhez próbáljunk ugrani; siker esetén titkos helyet fedezhetünk fel. Ismét a kötélen lengve most már átugorhatunk szembe, ahol végigküzdve magunkat az erkélyeken (bogarak!) végre elérünk a felborult szanitéc autóhoz. Mellette hever a nitró: már csak a motorral kell eljutnunk az őrmesterhez. Menjünk vissza egészen háromkerekű társunkig, és hajtsunk át az emelkedőn. Először száguldjunk végig a pályán, közben üssük el a katonákat. A pálma tövében folytassuk gyalogosan utunkat: lőjük le a ház falán lévő betondarabot. Eztán kerüljünk, és húzzuk meg a lelógó kapcsolót, másszunk, majd függeszkedjünk. Ugorjunk oda-vissza a házak között, végül megtaláljuk a rést, melyen keresztül a kapcsolószekrényre tudunk célzott lövést leadni. A megnyílt átjárón a motorral beugratva a lépcső alsó darabja leszakad, így ezentúl már gyalogosan is közlekedhetünk. A létrán keresztül megérkezünk a Bazárokhoz. Itt sebesült katonával találkozunk, aki detonátorral ajándékoz meg minket. Vegyük fel az asztalról a tekerőkart, a taxi mögül pedig az ott talált hiányos emelőt. Amint felfelé indulunk el, hamarosan megtaláljuk a lelakatolt csapóajtót. Illesszük a kart az emelőre, majd az így kapott szerkezetet használjuk a párkányon: felfeszítettük a zárat. Másszunk ki a tetőre, itt kedvünkre tologathatunk. Húzzuk ki a villámok alól a nehezéket, és helyére toljuk be a tölcséres gépet. A hatás nem marad el, a híd egyik része felrobban. A keletkezett résen átugorva függeszkedjünk tova, ugorjunk ki nyugati irányba a titkos helyre, majd haladjunk tovább. Lent észrevesszük a fej nélküli katonát, és teste mellől felvesszük a kódlapot. Az Őr megjelenése váratlanul ér, de ügyesen mozogva mindent széttörethetünk vele, aztán pedig távozzunk. Menjünk az aknamezőhöz, szereljük össze a detektoros robbantót, és használjuk. A kaput kinyitva megint motorra szállunk, átugratjuk a nagy szakadékot és az őrmesterhez megyünk. Ő hősies akciójával a túlvilágra küldi a sárkánygyíkot.

A Citadella belsejében rögtön megtaláljuk Jean-Yves barátunkat, akit kiszabadítunk és haza is küldünk. Ő még egyszer nyomatékosítja, hogy Von Croy cselekedeteit már Seth irányítja, aki különleges fogadóbizottságot készített számunkra. A magányos kapcsolót meghúzva fáklyát találunk, gyújtsuk meg, majd lobbantsuk vele lángra a kötelet, amitől a padlózat jelentős része leszakad. A mélyedésbe leereszkedve először távcsővel szedjük le az őrt, majd jobbra elnézve csigavonalban függeszkedve haladjunk a vízfelszín felé. Leérve pontos ugrásokra lesz szükségünk, majd felszaladunk a lépcsőn, és meghúzhatjuk a kapcsolót. A lenti tűzcsapdákat így hatástalanítottuk, leereszkedve pedig bejutunk abba a terembe, ahol négy gömböt találunk, mindegyik az égtájaknak megfelelő betűjelöléssel ellátva. Mindet saját helyére kell húznunk (Kelet és Nyugat azonban legyen fordítva), és feltárul előttünk a három zárt ajtó. A három járat szoros egységet alkot, az egyikben víz van, a másikban kapcsoló, mely a vízben található szivattyút működteti, a harmadikban pedig továbbjutásunkhoz szükséges kötél. Miután sikerült a megfelelő kombinációt megtalálnunk, a következő teremben Von Croy új játszópajtásai várnak, a talpig vértbe öltözött keresztes lovagok: a folyosó végén található útlezárást velük kell szétveretni. A bányákban bolyongunk tovább, már csak titkos helyeket találhatunk, majd végül ismét találkozunk a professzorral. Ellopjuk tőle Horus Amulettjét, és eliramodunk vele a Szfinx felé.

Egyik lelőtt ellenfelünk zsebében ott lapul az Ezüst Kulcs, mellyel az első ajtó nyílik. Beljebb két kapcsolót kell meghúznunk, ekkor feltárul előttünk a következő vasajtó. Elérve a Szfinx elé a több évszázados kőről sikerül a héber írást lefordítani: szépségről, csodáról és örökkévalóságról szól. Továbbmenve két vörös tuareg leküzdése után a földön fekvő fanyéllel gazdagodunk. Visszafelé haladva a kiszemelt ajtót be is tudjuk rúgni, a muníciókat magunkhoz venni, majd a szekrény elhúzása után a belső terembe jutunk. Itt a fémpengét találhatjuk, a szekrények alatt pedig titkos helyre lelünk. A Szfinx két lába



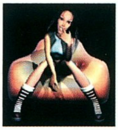




közé visszatérve a fanyél és a fém kombinációjából származó ásóval gödröt áshatunk. Barlangjáratba jutottunk, megjelenésünkkor két újabb, kosfejű Őr elevenedik meg – szerencsére egymás után: őket egy-egy terembe zárhatjuk be. A földön heverve papírdarabot találunk, melyen a hieroglifák latin ábécének megfelelő jelentését követhetjük végig. A falon lévő három írásjel megfelelő sorrendben történő megnyomásával nyithatjuk ki a tőlünk jobbra, illetve balra elterülő hat terem egyikét. A Halálfejes terem csak csapdákból áll, ide ne is lépjünk be, a színes fényekkel dekorált másik pedig az összesítő-szoba. A maradék négy mindegyikében találunk egy-egy követ: Marar, Khepri, Atum és Re kegytárgyait. Az egyik járatban úszkálnunk kell, a másikban krokodilokkal küzdeni, a harmadikban kúszni, a negyedikben pedig szkarabeuszokkal versenyezni. A kövek felhasználása után a vasrács felnyílik. Már csak villámgyorsan (plafonból ereszkedő óriás tüskék) a hátizsákunkba kell raknunk négy szobrocskát, és ki is értünk a szabad levegőre.

Fura, hatalmas méretű, komoly mérgezésre képes skorpiók és őrök támadnak ránk és egymásra is. Ha megmérgeződünk, akkor az egészségcsomag használatával tudjuk kúrálni magunkat. Jussunk el egészen az ajtóig, nyissuk ki, és lépjünk be, itt skorpió készül végezni az ollói között tartott katonával (ha lelőjük az ízeltlábút, akkor a megmentett kulccsal · ajándékoz meg minket!). Kapunk még kulcskészletet is. Ügyesen jussunk vissza a zárt ajtóhoz, amelyet immár kinyithatunk. Ezután bejutunk Menkaure Piramisának belsejébe. A lengő csapdákat könnyedén kerüljük ki, majd célzott lövéssel lőjük le a plafonról az arany csillagot, és ugorjunk a márványkoporsó belsejébe. Az árkon átlendülve először a jobboldali járatba menjünk, ahol kapcsolót húzhatunk meg, majd irány a baloldali párja, ahol most már fel tudunk mászni az Őrszemhez, akit lelőve immár nyugodtan vehetjük magunkhoz a Nyugati Átjáró kulcsát. Egészen a lengő bárdokig menjünk vissza, az itt nyílt új járaton keresztül kijuthatunk a felszínre. A két érkező skorpiót lőjük le, a kapcsoló megnyomásával pedig a másik kisméretű piramisnak lezuhan a teteje, így már bele tudunk mászni. Itt rutinos ugrás-kapaszkodás kombinációk végén kötelet kell meghúznunk, majd visszakapaszkodhatunk a Szfinx lábai közé. Célozzuk meg a zárt duplaszárnyú vasajtót, és nyissuk ki azt az őr kulcsával.

Lezárt területre érünk, az ún. Mastabas térségébe, ahol rövid, kétágú labirintusokon kell egymás után átvergődnünk. Indulás előtt azonban balra futva a kamion mellől vegyük el a marmonkannát. A csapóajtókat mindig felfelé kell nyitnunk, az oroszlánszájban tartott gyémántokat pedig ki kell lőnünk. Először üres kulacsot találunk, majd homokzsákot is felveszünk. Megérkezünk a három, szimbólummal ellátott serpenyőhöz: az egyikbe töltsünk vizet (pocsolyából merjünk a kulacsba), a másikba homokot, a harmadikba pedig öntsük a benzint, majd a közelben található fáklyával gyújtsuk azt meg. A kinyílt kriptaajtó az Északi Járat kulcsát hagyja ránk. Továbbhaladva eljutunk a három majomszoborhoz, kettő mögül elő is ugrik egy-egy főemlős, őket lőjük le, a harmadik viszont felmászik jó magasra, és ott kapcsolóba kapaszkodik: feltárul előttünk a szoba, mely a Déli Átjáró kulcsát rejti. Végre, hosszú út végén elérkezünk a Nagy Piramishoz. Mindössze abból áll a feladatunk, hogy átverekedjük magunkat az oldalán. Nem könnyű kivitelezni: megtervezett ugrások, leguruló sziklák és zavaró bogarak fűszerezik utunkat. Kicsit pihenhetünk végre, amikor katonák-skorpiók bokszmeccset nézhetünk végig. A lőszerraktárakból rengeteg muníciót vehetünk magunkhoz, az egyiket a megmentett katonától kapott kulccsal nyithatjuk ki. A piramis másik oldalán is végig kell küzdeni magunkat. Azon a helyen, ahol egyszerre támad ránk bogár és skorpió is, elmozdítható követ találunk, melyet a sarokba tolva járat nyílik meg: másszunk bele. A labirintusrendszer végén újabb Őrszem áll, aki a Keleti Átjáró kulcsát védelmezi. Menjünk ki



innen, térjünk vissza a piramis oldalára, nyissuk ki a kaput, és menjünk a Nagy Piramis belsejébe. A felfelé forduló járatba fussunk, vegyük fel a fáklyát, gyújtsuk meg a botokat, a kinyílt ajtón menjünk a fenti járatba, és a foglalatokba illesszük be a kulcsokat. Látványos fénynyaláb tör szét mindent, amin függőlegesen áthalad! Menjünk vissza a mozgó kövekhez, itt a kidőlt falon túli kapcsolót húzzuk meg. Most már nyugodt szívvel elindulhatunk a meredeken lefelé ívelő járatba.

Lemászva megérkezünk az utolsó helyszínre, Horus Templomába, ahol logikai feladatok megoldására lesz szükségünk. Először is találunk itt egy ötliteres kulacsot. Az első szobában a két kulacs segítségével 2, a másodikban 4, a harmadikban pedig 1 liter vizet kell a mérlegen álló edénybe töltenünk. Ezután végre lemászhatunk Horus Istenséghez. Helyezzük el a korábban szerzett négy szobrocskát a négy talapzatra, majd lépjünk hozzá közelebb. Feladjuk rá a páncélzatot is, majd a mellére helyezzük az amulettet…

…a Napisten megidézését Seth zavarja meg, aki kisujjával söpri el az útból Horust, ettől az amulett a vízbe zuhan. Gúnyos kacajjal tudatja velünk, hogy eljött az igazság pillanata…

Tartson PONT eddig ez a leírás. Méltó lezárásnak érzem a sorozat negyedik részét. Csodás, rendkívül szórakoztató, változatos és hosszú utazásra hív mindenkit, aki belevág. Megunhatatlan, felülmúlhatatlan, kihagyhatatlan.

Dauby
dauby73@hotmail.com
Thx to Dorka

KAPCSOLÓDÓ LINKEK

www.eidos.com
www.core-design.com
www.babyloveproducts.com/tomb/Gordon1.html

+10
Glória
VTCD
82
84
88
92
2000
Őrizzük meg szellemüket!
Kodály Zoltán
(1882-1967)
CD-AUDIO
CD-TEXT
CD-EXTRA
CD-ROM
CD-ROM/XA
CD-I
PHOTO-CD
VIDEO-CD
Mastered and manufactured by /// VTCD
2000>
+10
1988
Kompakt technológia
E-mail: vtcd@mail.datanet.hu Internet: www.vtcd.hu
Tel.:(06-22) 329-132
Fax: (06-22) 329-133
VTCD VIDEOTON
Kompaktlemez-gyártó Kft.
a Videoton csoport tagja
8001 Székesfehérvár,
Pf.:175.
Kompaktlemez
Kompakt szolgáltatás
VTCD

INTERSTATE '82

StartBox

Fejlesztő: Activision
Kiadó: Activision
Web: www.activision.com/games/i82

Az embert érik még meglepetések, kellemesek és kevésbé kellemesek is egyaránt. Mivel az előbbit jobban szeretem, kissé fanyalogva vállaltam el az I '82 tesztelését. Még évekkel ezelőtt belekukkantottam az első, '76-os évszámmal jelzett részbe, s bizony nem igazán nyerte el a tetszésemet. A Nitro Raidersszel már nem is foglalkoztam, az utóbbi időben viszont egyre fogékonyabb vagyok az esztelen ötletekre, így a harmadik rész már kellő eséllyel indult a kegyeimért.

Az első meglepetés már a doboz felnyitása után ért, amikor hatvan oldalas, rendkívül igényes kézikönyv pottyant az ölembe. (No, meg a pusztán papírtokba csomagolt CD. Ejnye-ejnye!) A másodikat az intró okozta:

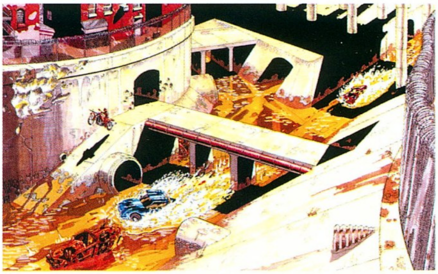
szerintem szerfelett igényesen készítették el, az Activision csapata begyűjtötte vele az első piros pontot. Hab a tortán, hogy minden küldetést hasonló vezet be, s külön felvezető, segítő üzenetváltással tarkított animot is nézhetsz ilyenkor. (Már aki megérti a kimondott szöveget, nem ártott volna feliratozni is a gyengébbek kedvéért.)

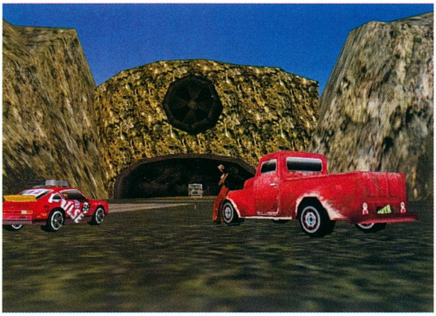
Aki ismeri és kedveli az előző részeket, annak már bizonyosan bizseregnek az ujjai, aki pedig balga módon elment mellettük, mint én, annyit illik tudnia a programról, hogy a készítők mesteri módon ötvözték a First Person Shooterek és az arcade autóversenyek világát, amit leginkább „In Car" shooternek nevezhetnénk. Az kétségtelen, hogy nem fog annyi fanatikust vonzani, mint a nagyok (Quake, Unreal), ellenben szélesebb tömegek találhatják meg a számításukat. Szeretsz lövöldözni, s közben nem vetsz meg egy kis kocsikázást? Ez a te játékod! Imádsz száguldozni, s mellesleg belefér a lövöldözés is? Az Interstate '82 neked készült!

Miután kicsodálkoztad magad a bevezető képsorokon, a főmenüből ajánlhatom a „Training" módot: nem árt, ha

kellően begyakorlod az autó irányítását és a fegyverek használatát. Néhány apró feladatot kapsz a kiképzőközpontban, ezek teljesítése után még ne bízd el magad, ennél sokkal nagyobb fába vágod majd a fejszédet, amint új „kirándulást" (trip) indítasz. Ha először mégis valami könnyed kikapcsolódásra vágysz, kukkants be az „Instant Action" menübe, ez tulajdonképpen a deathmatch mód. Játszható egyedül, hálózatban és az interneten is, azonkívül remekül szerkeszthető: Kiválaszthatod a helyszínt, az ellenfeleket, azok számát, az AI erősségét, a multiplayerben akár csapatokban is nyomulhattok, szóval van itt minden, ami csak kellhet, nekem mégsem nyerte el a tetszésemet. Amúgy sem vagyok valami nagy FPS megszállott, mindez autókkal megvalósítva még számomra is idegen. Hiányzik a mozgás teljes szabadsága, kevés a védelmet nyújtó tereptárgy, és azt sem díjazom, ha az összes rivális rám pályázik! Mókának ellenben nem rossz!

Most pedig jöjjön az, ami miatt egyáltalán érdemes komolyabban foglalkozni az I '82-vel, ez pedig a „trip" mód. A történet szerint Groove Champion valami olyanba piszkált bele, ami némelyeknek igencsak bántja a csőrét. Nincs más választásuk, kis időre kivonják az emberkénket a forgalomból. Miután húga, Skye hiába próbál információt szerezni róla, megkéri Taurust (az ő bőrébe fogsz a játék során bújni), segítsen megkeresni a bátyját. Küldetésről küldetésre kell felkutatni a gazfickók búvóhelyét, majd biztonságos helyre távozni. Mivel a csibészek sem maradnak tétlen, semmi esetre sem számíthatsz sétagaloppra, időnként roppant furmányosan próbálnak majd hidegre tenni. Nem elég sikeresen likvidálni az ellenfeleket, olykor kapcsolók aktiválásával, generátorok lerombolásával, vagy rejtett ugrató felkutatásával juthatsz előre. Némelykor a fejlesztők is elvetették a sulykot, nem igazán értettem, miért muszáj a pajtából lesnem a bandát, néha pediglen a program még könnyű fokozaton is túlságosan megizzasztott. A vérnyomásom akkor szökkent igazán az egekbe, amikor a bányából menekülve legalább tizenötször újra kezdhettem a küldetést, mert az utolsó ugrató túl nehéznek bizonyult. (Gondoltam, béna vagyok, ellenben Máté könnyűszerrel szokta abszolválni ezeket a feladatokat, most ő is kudarcot vallott.) Már említettem a megfelelő nyelvtudást, bár ennek hiányában is boldogulhatsz, de többször fogod látni a „Mission Failed" feliratot! Ez utóbbi amúgy is jellemző a játékmenetre, nem lehet igazán tudni, hogy milyen felszereltségű verdával lehet sikeresen teljesíteni a soron következő küldetést. (Az





ominózus bányából is kénytelen leszel másik, gyorsabb autóval távozni, így csak a legszükségesebb cuccokat vidd magaddal!)

Ha már a járműveknél és a fegyvereknél tartottam, essék szó ezekről is. Harmincháromféle gép található a játékban, némelyikük kétféle változatban is. Van itt golfkocsi, amerikai cirkáló, családi kombi, gyors sportkocsik, oldtimerek, teherautók, autóbusz, még alagútfúró is. A keletnémet ipar remeke, a Trabant nagyon jól mutat a választékban! A programozók tökéletesen tisztában lehettek az anyagával is, mivel sokkal jobban ég, mint a többi. Fontos, hogy a jármű kellően gyors és megfelelő teherbírású legyen. „Trip" módban az ellenfelek kilövéséért kapott pénzből szerelheted fel a kocsit, de mód van a cserére is: Néhol parkoló autókat lelhetsz, illetve, ha nem lövöd szét teljesen az ellenséget, akkor először kimenekül a járműből, te pedig kényelmesen beülhetsz, de vigyázz, a küldetést már ezzel kell befejezned! Itt szeretném megjegyezni, gyalogos módban rendkívül sebezhető vagy, ha ki kell szállnod valamiért (mondjuk valamilyen kapcsoló miatt), előtte szabadulj meg a támadóktól!

Fegyverek terén a választék bőséges. Található itt egyszerű géppuska, 42 mm-es ágyú, különféle rakéták, elektromos és mágneses eszközök, láng- és olajszóró, lézer, szúró- és vágószerszámok, rakétaelhárítók, pajzsok, több mint 25 féle ketyere. Némelyik forgatható, önműködően követi a befogott célt, természetesen ezek drágábbak, mint a közönséges társaik. Használatuknak az autó teherbírása, illetve az azon kialakított helyek száma, no meg a pénztárcád szab határt. Mindenki meglelheti a számára rokonszenves, legjobban használható cuccot. Kiemelten javaslom a pajzsok felszerelését, a lángszóró vagy az elektromos „sokkoló" komoly gondokat okozhat! Némely rakéta ellen a motor kikapcsolása is hatásos lehet. Amennyiben már a taktikánál tartok, megjegyzem még, hogy tanácsos a belső nézetet alkalmazni, ily módon a célzás egyszerűbb, már távolról leszedheted az ellenfelet, azonkívül, ha módod van rá, nézd meg őt jó előre (F3, Target View), ilyenképpen informálódhatsz a fegyvereiről. Ne feledd el a térképet sem, időnként könnyedén eltévedhetsz, s az idő döntő lehet a végkifejletre nézve.

Végezetül egy-két szó a grafikáról: Először is, mindenféleképpen szükség van valamilyen gyorsítókártyára, e nélkül a program el sem indul. Sokféle felbontást és 32 bites színmélységet is tud, ezzel szemben nincs effektekkel túlbonyolítva, a kidolgozás átlagos. Talán ennek köszönhetően keveset is hibázik. Felróhatnám hibaként az autók szögletességét, de nem teszem: nem ez a lényeg. A látvány így is kellemes, a játékmenet mindenért kárpótol, s nem feledkezhetek meg a pazar animációkról sem. Ha hozzáteszem, hogy a CD audio trackjei remekül illeszkednek a hangulathoz, amelyet csak fokoznak a játék közbeni beszólások, azt hiszem, mindenki oszthatja a véleményemet: az Interstate '82 így jó, ahogy van. Minden bizonnyal megtalálja majd a maga rajongóit.

Tony

KAPCSOLÓDÓ LINKEK

www.i82hq.com

GRAFIKA	20/25
ZENE/HANG	13/15
JÁTÉKÉLMÉNY	36/40
KATEGÓRIÁN BELÜL	14/15
ÖSSZHATÁS	5/5

88

INDIANA JONES AND THE INFERNAL MACHINE

StartBox

Fejlesztő: LucasArts
Kiadó: LucasArts
Web: www.lucasarts.com/products/indy

Hát ezt is megértük! George Lucas és cége végre visszatért legendás önmagához, miután a Star Wars mizériáról lenyúzott rókabőrök inkább mennyiségi, mint minőségi mivolta árnyékot vetett a LucasArts hírnevére. A játékcég végső kétségbeesésében Dr. Jonest hívta segítségül, hogy személyével visszanyerje a játékosok megrendült bizalmát. Az Infernal Machinesszel Lucasék nem vállalkoztak kisebb feladatra, mint hogy szembeszállnak a Core Design által életre keltett és szintén legendás Lara Croft sikereivel. Ez a feladat nem volt egyszerű, hiszen a Tomb Raider negyedik epizódja az előző részek legjobb tulajdonságait ötvözve magasra emelte a lécet.

Véleményünk szerint a játék beváltotta a hozzá fűzött reményeket. Indy, ha kebelméreteiben nem is, de minden más tekintetben Lara méltó vetélytársának bizonyult. Sőt, ha jobban megvizsgáljuk a két riválist, azonnal észrevesszük, hogy kalapos hősünk története kiforrottabb és magával ragadóbb, nem beszélve arról, hogy kalandjai sokkal inkább igénybe veszik agysejtjeinket, mint reflexeinket.

A játékot játszva interaktív film részeseivé válunk, amelyből képtelenség kizökkenni, abbahagyása pedig elvonási tüneteket okoz. Ha rajtunk múlna, megítélnénk neki a hónap játéka becses címét.

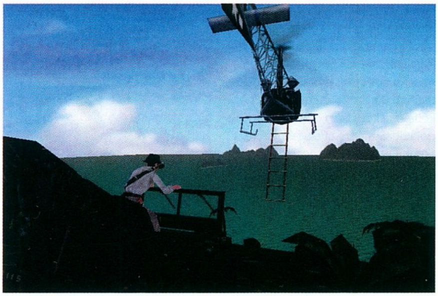
Amint azt már említettük, az Infernal Machines fejtörőkben bővelkedő epizódjai keményen megdolgoztatják a játékosok szürkeállományát. Igyekeztünk ezért minden részletre kiterjedő végigjátszást készíteni, ám ha nem akarod megfosztani magad a felfedezés örömétől, a leíráshoz lehetőleg csak végső kétségbeesésedben nyúlj.

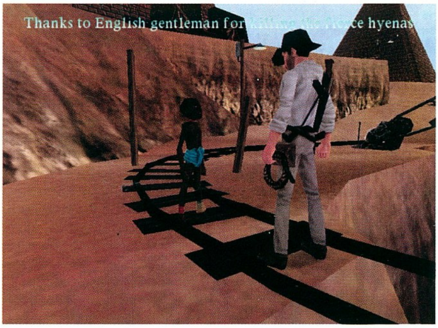
E röpke bevezető után kapjuk elő ostorunkat!

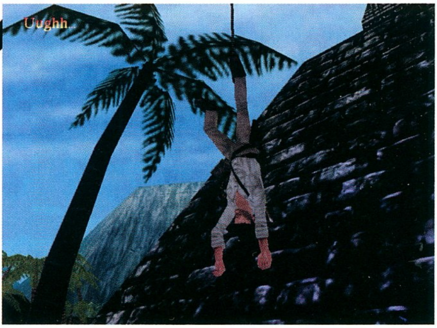
CANYONLANDS

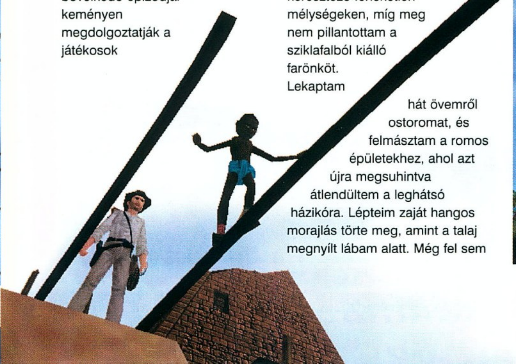
Ez a nap sem volt más, mint a többi. Régmúlt idők poros emlékképeitől hajtva magam mögött hagytam a város zaját, és elindultam a távolban felsejlő felhőkbe nyúló szirtek felé. A sziklás hegységbe érve még nem sejthettem, hogy olyan kalandok várnak rám, melyekhez képest a Frigyláda megszerzése vidám babazsúrnak tűnik majd csupán! Elmacskásodott ostoromat derekamra kötve nekivágtam a környék felfedezésének, hogy megtornásztassam berozsdásodott reflexeimet.

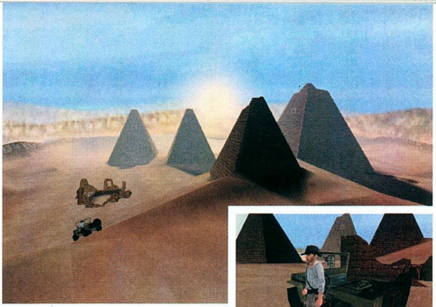
A közelben rövid terepszemle után létrára bukkantam, amelyen felkapaszkodva egy érdekes kővel eltorlaszolt szobába jutottam. A követ elhúzva, majd rajta felmászva kalandom legelső kincse mosolygott rám (más, hasonló játékoktól eltérően a játékban található kincsek fontos szerephez jutnak, hiszen e drágaságok a pályák végén ropogós zöldhasúakra válthatók be. Az így szerzett pénzből a tisztelt játékos hasznos segédeszközökre – muníció, elsősegélycsomag stb. – tehet szert). Tovább indulva átugrottam az utamat keresztező feneketlen mélységeken, míg meg nem pillantottam a sziklafalból kiálló farönköt. Lekaptam hát övemről ostoromat, és felmásztam a romos épületekhez, ahol azt újra megsuhintva átlendültem a leghátsó házikóra. Lépteim zaját hangos morajlás törte meg, amint a talaj megnyílt lábam alatt. Még fel sem







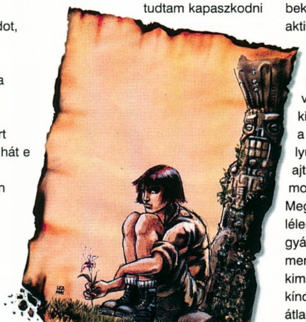




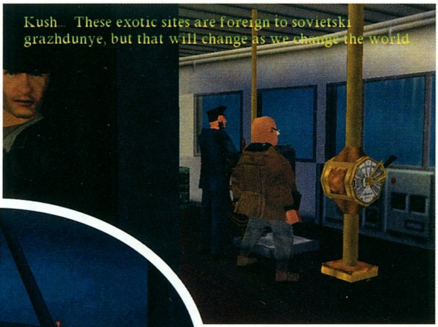
ocsúdtam az ijedtségből, máris hideg zuhanyként ért következő zuhanásom egyenesen a vízesésbe. Miután magamhoz tértem, kisebb ásatás helyszínénél kászálódtam ki a vízből. Meghatott hangvitelű történelmi eszmefuttatásomból a fejem felett elzúgó helikopter zaja ragadott ki. Rövidesen néhány kinccsel és egy csimpaszkodás múló emlékével lettem gazdagabb, valamint a halálfélelem meg-megújhodó érzésével, melyet a szakadékok fölötti nyaktörő ugrásaim idéztek elő. Megpróbáltatásaim végét a sziklahasadékon keresztül megpillantott tábor feltűnése jelentette. Átérve nagy örömömre keblemre ölelhettem régi barátomat, Sophia Hapgoodot, kinek köszönhetően végleg szakítottam a visszavonulás gondolatával, és csatlakozva hozzá elindultam, hogy kifürkésszük a környéken áskálódó orosz tudóscsoport szándékait. Búcsút intettem hát e kies tájnak, és helikopterbe pattanva elindultunk Babylon felé.

BABYLON

Néhány lendületes ugrással az oszlopokat kihasználva feljutottam a vörös csillaggal ékesített épülethez, melynek tetején rádióantenna ágaskodott. Mi után szaglásznak itt az oroszok? A kiszűrődő hangfoszlányok felkeltették érdeklődésemet, ezért a bal oldali falról átugrottam a házikó tetején kialakított szellőzőnyíláshoz, melyen át megpillantottam Gennadij Volodnikovot, aki, mint kiderült, az egész műveletet irányítja. Tovább indultam, s hamarosan megpillantottam a szovjet tábort, melyet erős őrség vigyázott. A jobb oldali barlang kétemeletes épülethez vezetett, melynek földszintjét mély tó foglalta el. Hatodik érzékemre hallgatva balra indultam tovább, majd a második emeleti párkányról függeszkedve óvatosan leugrottam az első emeletire. A folyosón előbb egy pókba, majd hamarosan néhány okvetetlenkedő orosz katonába botlottam. Vartyogtak valamit, de rossz társalgó révén inkább hű pisztolyomra bíztam a válaszadást, majd fegyvertáramat felfrissítettem a szovjetek elszórt stukkereivel. Az ásatás helyszínéről továbbhaladva hamarosan újabb sátorhoz értem. A mellette felszerelt kar megnyitotta az utat előttem, a dobozt arrébb tolva pedig fel tudtam kapaszkodni



a falra. Rövid terepszemle után az alant elhaladó teherautók egyikére ugorva átjutottam a kapun. Cseberből vederbe jutottam, amint a kamion megállt, három katona és egy éles szemű mesterlövész fogadott. Hogy bőrömet mentsem, gyorsan beleeresztettem egy golyót az egyik hordóba, aminek hatására ellenfeleim száma drasztikusan csökkent. A nyílt területen átrohanva a ládáról feljutottam az emeletre, ahol pontot tettem a mesterlövész pályafutásának végére is. Ostorom segített átlendülni a szakadékon, majd a létrán lemászva fel tudtam ugrani a következő szintre. Az „LFI" feliratú szobában meghúzott kar bekapcsolva az áramellátást aktiválta az elektromos ajtókat. Az így megnyílt szobában arrébbráncigáltam a ládát, majd bekúsztam a nyíláson. A víz alatt körülnézve értékes kincsekre leltem, majd kiúsztam a könyvtár padlóján vágott lyukon. Hiába ráncigáltam az ajtót, a kulcslyuk üresen ásítozva mosolygott csak erőlködésemen. Megfordultam, és bennem akadt a lélegzet, amikor egy orosz gyártmányú fegyver csőtorkolata meredt az arcomba. Próbáltam kimagyarázni magam valahogy a kínos helyzetből, de Szása az átlagosnál értelmesebbnek bizonyult, és nem vette be süketelésemet. Lövés dörrent... nem éreztem a golyó becsapódását, mint kiderült, nem véletlenül. Kommunista barátom halk nyögéssel elterült a földön, a homályból pedig egy CIA ügynök alakja bontakozott ki. Hanyagul tokjába lökte fegyverét, és közölte, hogy üdvös lenne, ha begyűjteném számára a kis szobrot, amely valahol a könyvtár mélyén rejtőzködik. Biztos, hogy az ürge saját zsebre dolgozik – gondoltam –, mert nem hiszem, hogy a Cég múzeumnyitáson törné a fejét, de épp most mentette meg az életem, mit kukacoskodjak ezen? A kapott kulccsal kinyitottam az ajtót, és hatalmas orosz videokártya-készletre bukkantam. Mivel nálunk Nyugaton a GeForce már a menő, lelkiismeret furdalás nélkül belelőttem a hordóba, és átadtam az enyészetnek a felhalmozott TNT-rakományt. A padlón támadt lyukon leugortam a vízbe, majd felkapaszkodtam a meredély szélén. Kicibáltam a ládát a falból, erre a padló megindult alattam. Mint kiderült, liftre leltem. A Sophiától a kanyonban kapott kis kávédaráló szerű szerkentyű pont beleillett az akna alján levő gépezetbe, így a lift újra működőképessé vált. Felugrottam a ládáról a felsőbb szintre, majd egy nagy terembe vezetett utam. A létrán felmászva kinyomtam a ládát a falból a terem közepe felé, így fel tudtam ugrani a hídra. Megtaláltam a pincében kirakandó puzzle első, majd a hídon átfutva a második darabját is. A híd ekkor megadta magát a gravitáció törvényeinek, és a mélybe hullt mögöttem. Megmaradt darabjáról balra leugrottam a kiszögellésre, majd a terem közepén álló oszlopra. A gomb benyomására lent megnyílt rejtekajtón bekúszva megtaláltam a kis Murdock szobrocskát. A híd romjain felmásztam a szemben található bemélyedésbe, majd belső



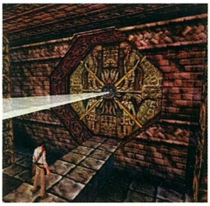
sugallatnak engedelmeskedve hason csúszva tettem meg az utat a mélyedés hátsó faláig. Óvatosságom nem volt hiábavaló, mert az ármányosan elhelyezett csapda csonttörő döndüléssel csattant össze fejem felett. A puzzle utolsó darabjával gazdagodva visszatértem az akna aljára, majd a kirakós játék részeit egymás után helyükre raktam. Az írást kibetűzve világossá vált számomra, hogy hamarosan az oroszlán szájába kell látogatnom, a Pokoli Masina nyomai ugyanis Kazahsztánba vezetnek. A ládát lelökve a liftről visszatértem a felszínre, ahol a szoborért cserébe megkaptam a Jeep kulcsait a műértő CIA ügynöktől. Bepattantam a járgányba, és búcsút intettem hát Babylon meleg tájainak.

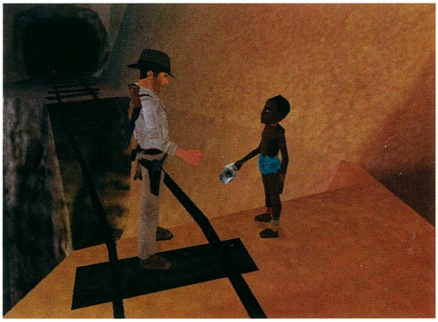
THE TIAN SHAN RIVER

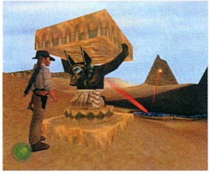
Ejtőernyőmet összecsomagolva a határállomás felé vettem az irányt. A kitaposott autóútról letérve balra felmásztam a lejtőn. Az okvetetlenkedő farkast néhány pisztolylövéssel elriasztottam, minek lyukasszam ki a bundáját szegénynek, még megfázik ebben a hidegben! Hamarosan az őrtorony felső szintjével egy vonalban bukkantam ki, rögtön le is terítettem a meglepett őrt. A toronyba átugorva be tudtam jutni az állomás belsejébe. Az alsóbb szinteken néhány őr lófrált, de annyira meglepődtek felbukkanásomon, hogy nagyobb tűzharc nélkül átsegíthettem őket a boldog vadászmezőkre. Ahol az ajtók nem nyíltak meg előttem, ott a szellőzőrendszeren keresztül folytattam utamat. A szekrényeket átkutatva gumicsónakra leltem. Rögtön vízre is szálltam, miután a rácsot kinyitottam, hogy régi szenvedélyemet, a vadvízi evezést jeges vízen gyakorolhassam. Kikötés után a hídon átkelve az út kettéágazott előttem. Balra ősi négyágú gyertyatartó, valamint távolabb szélmalomféle fogadott. A legendák szerint négy szent gyertya lángja előcsalogatja rejtekéből a szelet, így nincs más dolgom, mint valahonnan előkerítenem ezeket. A hídtól jobbra futottam tovább, nemsokára bele is botlottam egy újabb szovjet őrházikóba. A két strázsát legyilkolva, a farkast elhessegetve beléptem a házba, ahol a szekrényben kifogyhatatlan csónakragasztó készletekre leltem, melyeknek jó hasznát láttam a későbbiekben a csónak és az éles sziklák közti kölcsönhatás eredményeit kezelgetve. A bódét elhagyva valami liftféléhez érkeztem. Ez a hely alkalmasnak tűnt a vízre szállásra, elindultam hát felkutatni a mécseseket. A folyó elágazásait követve megszereztem azokat, egy-egy út végén mindig visszatérve kiindulási pontomra a lift segítségével. A feladat innentől kezdve pofonegyszerű volt, a gyertyákat a tartóra helyezve és őket meggyújtva az így feltámasztott szél megnyitotta az utat Shambala Szentélyébe.

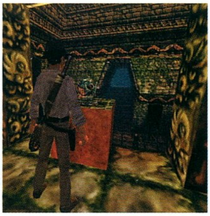
SHAMBALA SANCTUARY

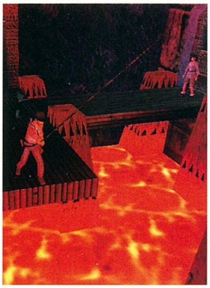
Beléptem, a kapu döngve becsapódott mögöttem. A zárt ajtó mellett balra felkapaszkodtam a kiszögelléseken. Átsétáltam a hídon, majd a málladozó téglafalhoz érve el-elakadó lélegzettel felkapaszkodtam az épület tetejére. Miközben azon morfondíroztam, hogy jussak végre be a házba, a kérdés gyorsan megoldódott, amint ráléptem a felhajtott létrára. Miután leporoltam magamat, leereszkedtem az óratorony földszintjére, egy emelettel a számlap alá. Itt az általam ismert létformák tekintélyes száma eggyel nőtt, mivel legnagyobb meglepetésemre az egyik jégcsap a földre pottyant, randa kis lénnyé alakult, és sziszegve elinalt. Utána eredtem, átbújtam az óra szerkezeti elemei között, majd elértem a torony legalsó szintjét. A jobbra található csúszkák segítségével ereszkedtem a földre, ahol az iménti jéglénybe és két cimborájába botlottam. Nem bizonyultak golyóállónak, hát nem sok gondom akadt velük. Néhány pillantással felmértem a helyzetet, majd a túlsó fal tövében levő vájatban a folyó felé toltam a sziklatömböt, beindítva ezzel a gigantikus óraszerkezetet. A felkapaszkodás sem volt megoldhatatlan: a bal oldali „polcokon” másztam fel, ostoromat is használatba véve, majd átvetettem magamat az alsó mozgó platformra. Innen a jobb

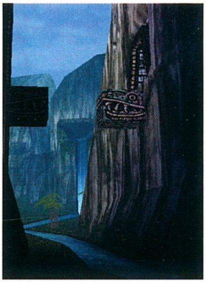




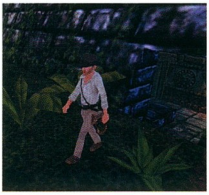


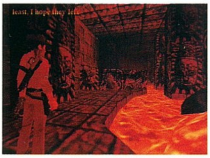


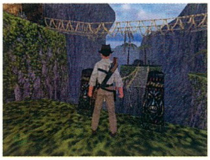


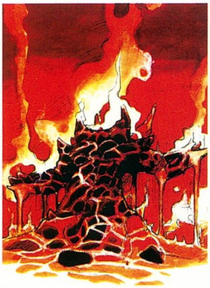


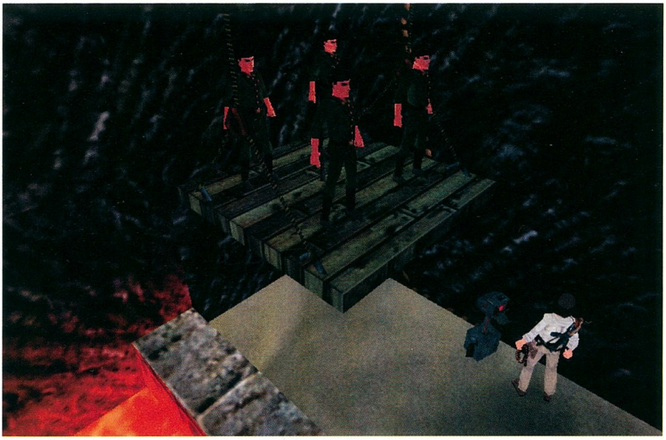
oldali polcokon, majd a felső platformon át feljutottam a bejáratig. Az óra tényleges beindításához a falnál álló tömböt bevonszoltam a szoba közepére, mire az emeleti időmérő szerkentyű felébredt hosszú álmából. Jó dolga lehetett a korabeli órásoknak, nem kellett nagyítóval meg csipeszekkel bíbelődniük, a legaprólékosabb feladatok megoldásához is elég volt egyetlen kalapáccsal felszerelkezniük! Csendesen somolyogva elindultam, hogy visszakapaszkodjak az emeletre. Útközben meghúztam a karokat, és benyomtam a gombot, majd a kinyílt ajtón átsétáltam a szomszédos torony felé. A hídról lepillantva egy ablakra lettem figyelmes. Leugrottam a párkányra, szilánkokra lőttem az üvegét, majd bent leereszkedtem a hatalmas harang mellé a legalsó szintre. A kart meghúzva a létrák lenyíltak, megadó sóhajjal nekiláttam hát a felkapaszkodásnak. A legfelső szinten talált kart meghúzva a harang felemelkedett, és elfoglalta helyét a híddal szemben. Visszatértem az óratoronyba, meghúztam az alsó kart, amivel beindítottam az ütőszerkezetet, majd meghúztam a harang melletti kart. A fülsiketítő gongszó után a bronzóriás felemelkedett, és töpörödött anyókát hagyott maga után. A tőle kapott kulccsal kinyitottam az óra számlapja melletti ajtó zárját. A bejárattól jobbra nyíló folyosón át kis épületbe vezetett utam, amelyet átkutatva többek között egy kereszt alakú kulccsal lettem gazdagabb. A központi teremben álló szobrot az óramutató járásával ellentétes irányba 180 fokkal elforgatva kinyílt az alatta található ajtó, amelyen keresztül lejutottam az épület alatti járatokba. A hatodik érzékem nem csalt meg, a koponyákkal ékesített padlórészek aljas csapdákat rejtettek! A kincs melletti padlódarab leomlott lábam alatt, alant pedig gyilkos, lengő farönk várta áldozatát, én azonban négykézlábra ereszkedve keresztülhúztam számításait. A lift felrepített a kereszt alakú kulccsal nyitható kétszárnyú kapuhoz, mely hatalmas termet rejtett maga mögött. A jobb oldalon átügyeskedtem magamat a falban nyíló folyosóig, mely ahhoz a kulcshoz vezetett, amelyet magamhoz véve visszatérhettem a bejárattal szembeni emelvényhez való eljutás feladatához. Nyaktörő ugrással a folyosó bejárata alatti kiszögellésre vetettem magam, ahonnan a szemközti oldalra átugorva a felkapaszkodás ígéretesebbnek tűnt. Utolsó lépcsőfokként elővonszoltam a ravaszul falba rejtett kőtömböt, amelyre felmászva célom végre elérhető közelségbe került. Az imént begyűjtött kulccsal megnyitva a lezuhanó rácsot magamhoz vettem a virágcserepet. Mi? Virágcserép? Ennyit izzadtam egy virágcserépért? Na, ez van, tízpontos fejest ugrottam a vízbe, amely egyenesen a főterembe sodort magával. Itt felmásztam a mennyezet alatti keresztgerendára, majd átugrottam az emelvényre, amely a falon elhelyezett gomb alá épült. Ezt megnyomva az áthelyeződő létra utat nyitott a felső szintre. Itt a zárt ajtó melletti nyíláson át szétlőttem a helyiség ablakait, majd a könyvtáron átrohanva kimásztam az ottani ablakon, és a mélység fölött lógva átfüggeszkedtem a zárt szobába. A virágcserepet az arany tartóba helyeztem, majd visszatértem a központi terembe. A keresztgerendáról korbácsom bevetésével átlendültem a nagy, zárt ablakféleség alatti középső kiszögellésre, amely lesüllyedt súlyom alatt, s a felnyíló redőnyön átszűrődő napsugarak felélesztették a cserépben szunnyadó virágot. Magamhoz vettem a szirmait bontogató növénykét, majd sietve az anyókához vittem. Varázsütésre gyönyörű fiatalasszonnyá változott, de ahelyett, hogy a nyakamba ugorva esetleg kalandor életem megváltoztatására vett volna rá, továbbzavart választott végzetem felé, a csendes óceán egyik napsütötte szigetére. Halk szitkot mormogva lecsusszantam a jégen, majd megállt bennem az ütő, amint az eddig eltaposott jéglények ősatyja feltornyosult előttem. Tigrisugrással bevetettem magam a legközelebbi épületbe,









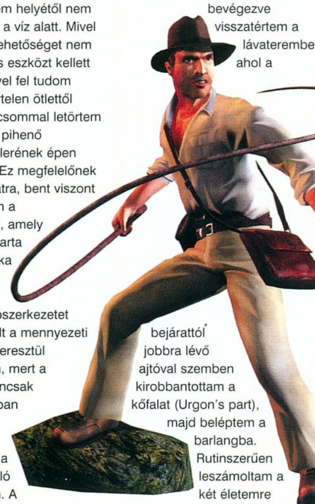


hogy rendezzem gondolataimat. Sajnos a rémség kiválóan mászott a falon, úgyhogy sok időm nem volt pihegni. A kék jelű épületben felrohantam a lejtőn, és kicibáltam a falból az arcképes tömböt. A piros jelű házikóban felkapaszkodtam, és megkezdtem őrült rohanásomat a lábam alatt leszakadó gyilokjárókon át, átvetve magamat a leszakadt híd helyén, torokszorító halálugrásokat végrehajtva a jégtömbökre kapaszkodva, s a végén ostoromat is segítségül hívva, míg az épületek legtetején levő szobába nem értem. Itt fáradozásaim jutalmaképpen a Pokoli Masinéria első darabja (Urgon's Part) fogadott. Elégedett sóhajjal eltettem, majd ismét az anyaföldet érezve a lábam alatt háromszor a jégmonstrum képébe villantottam vele, ami megrázó, s hála az égnek megsemmisítő erejű hatással volt rá. Mivel a kijáratot is jégtömb torlaszolta el, a szörnyetegre tett hatása alapján ismét a Pokoli Gépezet darabját vetettem be, majd elhagytam e fagyos vidéket.

PALAWAN LAGOON

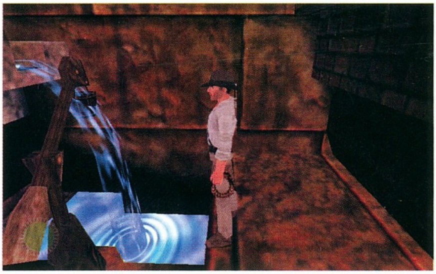
Oh, végre, ragyogó napfény simogatja az arcomat újra a csikorgó hideg helyett! Rövid terepszemle után beszaladtam a mögöttem nyíló barlangba, átlendültem a szakadék felett, majd hátamra szíjaztam a kacatok közt talált machetét, aztán angolosan távoztam a bejáraton át. A barlangtól jobbra található ösvény tetején ki is próbáltam a bozótvágót a hihetetlen méretű pókhálón, amely utamat keresztezte. Gyors lövéssel lyukat illesztettem a húsevő hüllő szemei közé, majd a liánokat átvágva bekukkantottam a közeli sziklába vájt üregbe. Magamhoz vettem az ásót (Trenching Tool), amelyet pár lépéssel arrébb a gyanús talajon le is teszteltem. A talált kinccsel a zsebemben elégedetten visszatértem a tengerpartra. A szomszédos partszakaszra átúszva újabb barlang fogadott. Megkéseltem a pókhálót és éhes gazdáját, majd megkerestem az üreg túlsó oldali kijáratát. A partról az öböl másik oldalán lévő megviselt, félig elsüllyedt hajó ötlött szemembe, valamint egy torpedó a parti szikla mögött. Ez utóbbit tüzetesebben szemügyre véve megállapítottam, hogy üzemképes ugyan, de hiányzik a detonátora. Belevetettem magamat a hűs habokba, hogy közelebbről megvizsgáljam a hajóroncsot. A víz alá merülve jókedvem némileg csökkent, mert hirtelen felkerültem néhány cápa és számos egyéb, ismeretlen fajtájú ragadozó hal étlapjára, gyorsan áttempóztam hát a hajó vízbe merült tatjához. A halvérrel szennyezett machetét tokjába csúsztatva kimásztam a tengerből, majd szétnéztem a hajón. Megtaláltam a detonátort, valamint leltárba vettem a felső fedélzeti zárt ajtót és a hajóorrban meredező, hajtókarát nélkülöző darut. A detonátorral visszaúsztam a torpedóhoz, majd az iskolai Robbantsd Magad szakkörben tanultak alapján pillanatok alatt a helyére is szereltem azt. A torpedó életre kelt, majd a vízbe csúszva megindult a hajóroncs felé. Hatalmas robbanás rázta meg a környéket, lyukat szakítva a roncs törzsén, amelyen keresztül beúszhattam megkeresni a lezárt ajtó kulcsát. Kalapácsot találtam, amely jó szolgálatot tett, mert segítségével leverhettem a lakatot a fedélzeti nyílás fedeléről, így nem kellett minduntalan visszaúsznom levegőt venni a központi raktérbe. A fedélzeti nyílástól nem messze, egy szinttel lejjebb megtaláltam a kulcsot, így kinyithattam immár a felső fedélzeti ajtót, mely mögött ott lógott a falon az a bizonyos hajtókar is. Ezt a helyére csúsztattam, majd segítségével elfordítottam 90 fokkal a darut. A ládáról ostorom segítségével kedvenc filmzenémet dudorászva átlendültem a partra. A frissen

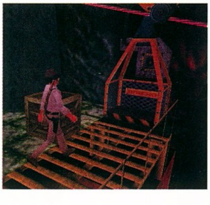
elegyengetett földterület rögtön szemembe tűnt, így elővettem hátizsákomból az ásót, és sírásó őseim meghatott pillantásától kísérve munkához láttam. A kibukkanó gombra lépve megnyílt az út egy rejtett ajtóhoz, amely a szigetre érkezésem helyétől nem messze bújt meg a víz alatt. Mivel kinyitására más lehetőséget nem találtam, alkalmas eszközt kellett keresnem, amellyel fel tudom feszíteni, ezért hirtelen ötlettől vezérelve kalapácsommal letörtem a tenger fenekén pihenő repülőgép propellerének épen maradt darabját. Ez megfelelőnek bizonyult a feladatra, bent viszont meggyűlt a bajom a hatalmas cápával, amely láthatóan nem akarta elszalasztani a ritka ízletes lakoma lehetőségét. Az alant rejtőző nyitószerkezetet meghúzva feltárult a mennyezeti nyílás, amelyen keresztül gyorsan kiúsztam, mert a légszomj már igencsak kínzott. A lagúnában tovább úszva hamarosan zárt ajtóhoz, valamint a vele szemben nyíló barlanghoz értem. A barlangban a középen levő kőemelvényről elindulva felkúsztam, másztam, függeszkedtem, kapaszkodtam a járat tetejéig, ahol kijutva a szabadba megleltem a zárt ajtó nyitószerkezetét. Gyorsan visszatértem hát oda, és belépve újra magam mögött hagytam a szívemnek oly kedves napsütést.

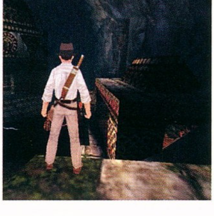


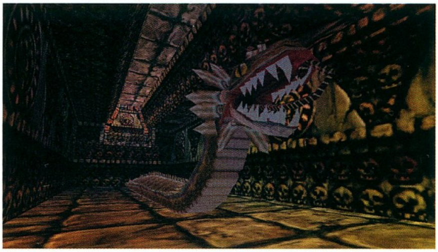
PALAWAN TEMPLE

Palawan templomában a fortyogó lávatömeg igazán meleg fogadtatásban részesített. Miután nekiindultam eme birodalom felkutatásának, hamarosan olyasminek lettem tanúja, amiről tankönyveim nem emlékszem, hogy valaha említést tettek volna: a kőszobor megmozdult. A rám támadó gólemet szerencsére porrá tudtam zúzni a nálam lévő masinéria segítségével (Urgon's part). Utamat folytatva életem legforróbb pillanatait éltem át, miközben átvergődtem a lávával töltött terem túlpartjára, ahonnan felkapaszkodhattam a kőfalra. Learaszolva a sziklaszirteken megpillantottam szerencsétlenül járt kalandortársam földi maradványai mellett egy árván heverésző kulcsot. Dolgomat bevégezve visszatértem a lávaterembe, ahol a bejárattól jobbra lévő ajtóval szemben kirobbantottam a kőfalat (Urgon's part), majd beléptem a barlangba. Rutinszerűen leszámoltam a két életemre törő gólemmel, majd diadalittasan csúszva-mászva bejutottam a lépcső mellett jobbra lévő hasadék mögött található terembe, ahol az imént talált kulcs éppen beleillett a cápát ábrázoló ajtóba. Az elém tárult folyosó misztikus hangulatot árasztott, magában hordozva a veszély sugallatát. Jobbra, a kis totemoszlopszerű fadarabbal semmi gondom nem akadt, a vele szemben található hatalmas kőgolyóval viszont meggyűlt a bajom. Miután elcsentem a totemet, a talaj ismét megrendült lábam alatt, ám az utolsó pillanatban ostorom segítségével sikerült felcsimpaszkodnom a totem tartópilléréről a biztonságos odúba, ahol ráadásul egy kisebb aranydarabbal lettem gazdagabb. Ezután visszatértem a lávaterembe, ahol az imént talált totemet beillesztve az ajtó jobb oldali félfájába az út megnyílt előttem. Átrohanva a folyosón idilli kép fogadott. Zöldellő fák, leszakadt függőhidak és végre egy kis nyugalom, ami persze a szakmámban nem tart sokáig. Miután a szemben lévő függőhíd hasznavehetetlennek bizonyult, elindultam balra, majd a kőfalba vésett létrán felmászva újabb leszakadt, de még használható hidat találtam. Hatalmas ugrásomat követően sikerült megkapaszkodnom a híd közepén, azután hirtelen ötlettől vezérelve leereszkedtem az alattam elnyúló másik hídra. Átrohanva rajta lendületet vettem, és átugrottam a következő kis szigetre, ahol ismét kénytelen voltam felkapaszkodni a fallétrán. A leguánokat likvidálva beugrottam a vízesésbe, amelyen leúszva apró tisztásra értem. Felkapaszkodtam a szirtre, majd a függőhídon át barlangba jutottam, melynek sötétjében két létra sejlett fel. Mivel a bejárattal szembenire felmászva csak egy csontvázra és némi kincsre bukkantam, kénytelen voltam a másik vízpart melletti létrát is megmászni. Felérve machetémmel utat törtem a jobboldali kincshez, majd beléptem a szemben nyíló járatba. Kisvártatva mélyedés állta utamat, amelyen átugorva felnyársalt csontváz intett óvatosabb lépésekre. A földre pillantva érdekes lyukakra leltem, amelyeket jobbnak láttam elkerülni. Kisebb gyaloglást követően a már jól ismert vízesés fogadott, ám ez alkalommal nem volt kedvem megmártózni jéghideg vizében, ostorommal átlendültem felette. Végigrohanva az újabb barlangon megpillantottam a szakadék túloldalán található majmokkal díszített házat és a függőhidat, amely a változatosság kedvéért romokban hevert. A híd melletti kiszögellésben megkapaszkodtam, és engedve a gravitációnak lezuttyantam az alattam elterülő párkányra. Az alagút végén a majomház kulcsa









várt, és persze újabb rohanás az omladozó szikladarabok elkerülése végett. A kulcsot az imént megpillantott majomháznál alkalmazva újabb teremmel gazdagodott ismereteim tárháza. A házban négy kapcsolóra és egy hatalmas szoborra lettem figyelmes. A kapcsolók megfelelő sorrendben benyomva (először a jobb oldali, majd az óramutató járásával megegyező irányban az összes többi) újabb totememhez juttattak hozzá. A lesüllyedt talapzat üregébe lemászva életem legmegrázóbb élménye ért. Deja vu érzés kerített hatalmába, amikor ismét szemben találtam magam a Frigyláda hajszolásakor megismert kőgolyó rokonaival. Átérve ismét ostoromnak láttam hasznát, segítségével felmászhattam a sziklára. Innen néhány ugrással végre eljutottam a bezárt ajtóhoz, ahol használnom kellett a régi és az imént szerzett totemet. A bejárattól egyenes út vezetett az újabb megrázkódtatásig, amely jókora lávaszörny személyében testesült meg. Itt csak valamiféle csodában bízhattam, amely a Pokoli Gépezet egyik alkatrészének segítségével be is következett, a lávateremben ugyanis megtaláltam a Taklit's Part névre hallgató szerkezetet. Szerzeményemnek hála láthatatlanná válva átjutottam a központi hídon, ahonnan rátalálva a kijáratra aktiváltam a folyó partján lévő szobrot a mellette elhelyezett gombbal. A barlangba áramló víz lehervasztotta a mosolyt a szörnyeteg ajkáról, és megnyitotta az utat a kijárathoz.

PALAWAN VOLCANO

Amint körülnéztem kalandjaim legújabb színterén, azonnal tudatosult bennem a gondolat, hogy ismét csak az ostorom segítségével juthatok fel az emelvényre, és azt is sejtettem, hogy kedvencem használatáig elkerülhetetlen lesz megmozgatnom azt az oltári kőtömböt, amely a vízfolyam mellett árválkodott. Átjutva repedésekre, majd az Urgon alkatrész aktiválását követően hangos robajra lettem figyelmes. Imádom ezt a hókusz pókuszt! Miután leporoltam ruhámat, folytattam utamat. A víz csörgedezése nem várt örömömre ismét fürdésként realizálódott, amit tetézett a piranhák kellemetlen húsmarcangoló fogadtatása. Szerencsére a vízpart bal oldalán menedékre leltem azon a kiugró kőszirten, amelyen felmászva örömmel ugrottam bele a kis föld alatti hasadékba, amely egy vizesárok folytatásaként elvezetett a lávával elárasztott szobába. Az izzasztó ugrabugrálást ostorcsapás, majd a gördülő kő elől történő szökkenés követte, történetem ezen ismétlődő mozzanata heves ellenszenvet váltott ki belőlem Mick Jagger zenekarával szemben. A Gördülő Kő hasadékot vájt a sziklába, amelyen keresztül különös szobába jutottam, ahol a falon elhelyezett kapcsolót megnyomva útnak eresztettem a csónakot. Üröm az örömben, hogy a gombot aktiválva néhány skorpió iszkolt be, s vett rá az ellenméreg bevételére. A hajón felravatalozott tetem kezéből kivettem a kulcsot, remélve, hogy nem lesz rá többet szüksége, majd ismét beugrottam a vízbe, hogy úszásbeli jártasságomat kamatoztatva látogatást tegyek a víz alatti járatban. A lubickolás végállomása az immár unalomba ismétlődő lávafolyó átugrásával és három kő húzogatásával fokozta adrenalinszintem emelkedését. A hercehurca után bebocsátást nyertem a sziklafal barlangjába, ahonnan eljutottam ahhoz a fali kapcsolóhoz, amely megnyitotta az utat a ringatózó hajóval szemben tornyosuló

ajtóhoz. Végre használhattam nemrég szerzett kulcsomat, és persze machetémet, amellyel nyilalló fájdalmat okoztam a rám támadó skorpióknak. A rövidke bóklászás újabb lávateremben ért véget, ahol kénytelen voltam megdolgoztatni agysejtjeimet. A folyam két partján található kőtömböket rátoltam a mohás földre, majd visszamászva az emelvényre megnyomtam a gombot. Áldásos tevékenységemet fortyogó lávaömlés követte, amely elvágta az átkelést biztosító utat. Ebben a szerencsétlen helyzetben a magamfajta öreg régész nem tehet mást, mint körülnéz, és észreveszi azt a fanyúlványt, amelyen ostora segedelmével lendületet véve huppan az előbb toligált köveken keresztül a túlsó partra, ahol a kinyílt ajtó már alig várja, hogy felfedezzék. Bejutva kijátszottam a gyermekded csapdákat, majd találkoztam Sophiával. A forró ölelkezés előtt magamhoz vettem a Kalasnyikovot, majd felmásztam régi társamhoz, akit a kommunista bagázs sajnos még szóváltásunk befejezte előtt elrabolt.

Hmm, meg kell mentenem Sophiát! A szovjeteket üldözve furcsa terembe jutottam, ahol a szemközti szobor azonnal szemet szúrt. Karjainak aszimmetrikus mivolta fejtörésre késztetett, ám egyelőre jobbnak láttam nem foglalkozni vele. Tovább rohantam balra, majd lehívtam a liftet. A leérkező társaságot megbarátkoztattam a fűbe harapás gondolatával. Felérve átléptem az ólommérgezésben elhalálozott katonák holttestén, majd lemásztam az alattam végighúzódó párkányra. A szovjet táborban tovább terjesztve a halálos ólomkórt megszabadítottam szenvedéseiktől ellenségeimet, és magamhoz vettem az asztal sarkán árválkodó alumíniumkulcsot. Dolgomat bevégezve visszatértem abba a terembe, ahol középen a szobor éktelenkedett. Mivel a rendszertelenséget nem tűröm, ostorommal rásuhintottam a szobor jobb karjára, majd diadalittasan bementem a kinyílt ajtón. A fortyogó teremben rá kellett ébrednem arra, hogy csak akkor juthatok át a szemközti rácson, ha Sophia segédkezet nyújt nekem. Meg kellett hát találnom őt. Az ostoromat használva átlendültem a rács előtti placcra, ahol aztán felcsimpaszkodva az alagút végén megtaláltam a bebörtönzött Sophiát, akit az imént talált kulccsal kiszabadítottam, majd segítségével átjutottam a rácson. Bent, még mielőtt végigszaladtam volna a fahídon, átugrottam a balra lévő a sziklára, ahonnan újabb szökkenést és robbantást követően faládákkal zsúfolt szobába értem. A ládákat elhúzva az utolsóból magamhoz vettem a fémtárcsát, amellyel visszatértem a hídhoz. Folytatva utamat kijátszottam a csapdákat, majd megpillantottam a drótkötélen függő kocsit, amely valamiért nem akaródzott működni. A ládát és a fémtárcsát használatba véve sikerült elhárítanom a hibát, minek köszönhetően a szoba zsúfolásig megtelt a Krasznaja Moszkva illatát árasztó katonákkal. A gépfegyverrel sikerült belopnom az ólmot szívükbe, majd nyugodt lélekkel beléptem a függőkocsiba, és magam mögött hagytam ezt az elátkozott vidéket.

JEEP TREK

A táborba érve Mariont és Turnert sehol sem találtam, csak egy elhagyott Jeep várt. Bepattantam hát a gépbe, és felkapaszkodtam a hegyoldalon. A barlangon átérve a túlpartra vezető híd a szemem előtt omlott le, de szerencsére nagyobb gázfröccsöt adva sikerült átrepülnöm a szakadék felett. A következő leszakadt hidat balról elkerültem, de a szovjet katonák táboránál nem volt választásom. Ki kellett szállnom megjavítani a hidat, amely a kőfal mellett heverő fadarab segítségével gyerekjáték volt. Tovább száguldva Jeepemmel spirál alakú barlangba értem, ahol a centrifugális erőt kihasználva padlógázzal száguldva leértem a völgybe, ahonnan ismét fel kellett hajtanom a szirt tetején lévő alagúthoz, amelynek túlsó végén labirintus és néhány katona várt. A labirintus megoldásának kulcsát a vízesést követő második útelágazás jelentette, ahol a két katona mellett kőfal várt arra, hogy átgázoljak rajta. Az ugratást követően felbukkant Marion, kinek helikopterére pattanva folytathattam utamat.

Ata és Sasa

KAPCSOLÓDÓ LINKEK

www.chat.ru/~pnardy/

GRAFIKA	23/25
ZENE/HANG	12/15
JÁTÉKÉLMÉNY	38/40
KATEGÓRIÁN BELÜL	13/15
ÖSSZHATÁS	4/5

90

SWAT 3: CLOSE QUARTERS BATTLE

StartBox

Fejlesztő: Sierra
Kiadó: Sierra
Web: www.swat3.com

„Los Angeles, 2005.

A következő hét napon a világ valamennyi nemzetének képviselői összegyűlnek az Angyalok Városában, hogy kézjegyükkel szentesítsék az Egyesült Nemzetek Nukleáris Leszerelési Egyezményét. E történelmi jelentőségű esemény résztvevői védelmének súlya teljes mértékben a Los Angelesi Rendőrség Különleges Alakulatának (LAPD SWAT) vállán nyugszik.

A SWAT taktikai vezetőjeként a következő 168 órában a Te feladatod lesz, hogy csapatod élén felvedd a harcot az erőkkel, melyek megakadályozni igyekeznek az egyezmény aláírását, és lehetetlenné próbálják tenni, hogy a város csatlakozzon a 2005-ös Világbéke Napjának megünnepléséhez."

Ha megpróbálok visszaemlékezni, még fel tudom idézni magamban az első részt. Már réges-rég volt, akkoriban filmszerű játékkal próbálkoztak a Sierránál. Hatalmas űrt töltött be, ez volt az első vérbeli rendőr-szimulátor PC-re. Azután hosszú szünet következett, s elkészült a rút kiskacsa, a második rész. A készítők ezúttal már valós idejű stratégiával lepték meg a nagyközönséget, de sajnos a program nem igazán lett sikeres. Most, egy év elteltével újabb fejezethez érkeztünk, olyanhoz, amely szerintem meg fogja mozgatni a játékipart. Nem akarok nagy szavakat használni, de a SWAT 3 egyszerűen fantasztikus lett. A sorozat ezúttal ismét stílusváltáson esett át, immáron first-person akció-stratégiát üdvözölhetünk, amely remélem, hamarosan képes lesz felvenni a versenyt a Rogue Spearrel.

ELŐKÉSZÜLETEK

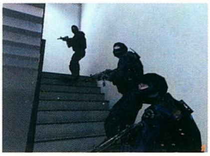
A SWAT 3-ban öt plusz egy főből álló rohamosztag vezetése a feladatunk, mi vagyunk az a „plusz egy", a csapat vezetője. Szerepünk roppant fontos, óriási felelőség nyugszik a vállunkon. Az LAPD tagjaként célunk az ártatlanok és az élet védelme, az ügyes taktikázás éppúgy fontos szerepet kaphat, mint a gyors reflex. Akció közben nekünk kell a gondoskodni a civilek evakuálásáról, védelméről, s persze arról, hogy a bűnözőket ártalmatlanná tegyük. Tizenöt küldetés szerepel a játékban, ezeket egyenként, vagy kampányt indítva lehet kipróbálni. A pályák a Los Angeles városában található eredeti helyszínek élethű utánzatai.

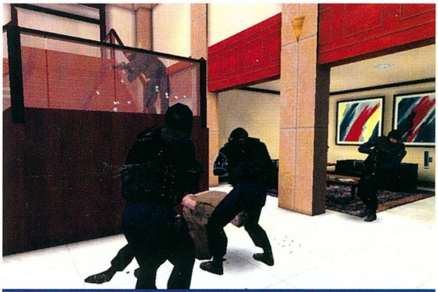
Ha új karriert indítasz, neked kell összeállítanod csapatodat, melynek tagjai az elkövetkező héten társaid lesznek. Átnézheted a jelöltek életrajzát, fényképét, de őszintén szólva ennek nem túl sok hasznát fogod venni a játékban. Minden bevetés előtt alapos eligazításon kell részt venned, ahol információkhoz juthatsz a gyanúsítottakról, azok feltételezett fegyvereiről, és megtekintheted a bent rekedt túszok vagy civilek fényképeit. Fontos lehet, hogy ezeket alaposan tanulmányozd, de leginkább a térképekre érdemes pár pillantást vetned. Ekkor kell foglalkoznod a behatolás módjával, és esetenként itt határozhatod meg annak helyét is. A készítők a programba még oktató módot (Education) is beépítettek, melyben sok hasznos információhoz juthatsz. Olyan érdekességeket olvashatsz itt, amelyek sajnos nincsenek a kézikönyvben. Ha már mindennel tisztában vagy, foglalkozhatsz a küldetéssel, tehát irány az éleslövészet.

AKCIÓBAN A SZUPERCSAPAT

Bal oldalon látható a kommunikációs menü, amelynek használatát rövidesen elmagyarázom. Jobbra, középen megfigyelheted az életerődet, amely – nehézségi szinttől függően –, minden találat következtében vészesen csökkenhet. Közepes nehézségi szinten elég két-három – szerencsétlen esetben egyetlen végzetes – lövés, s máris kattinthatunk a restart ikonra. Ugyanezen az oldalon lent a mozgásunk módját figyelheted meg. Ez lehet dinamikus vagy lopakodó, amit a Page Up és a Page Down gombokkal váltogathatunk. Sok minden függ ezek állapotától, ha például lopakodunk, más parancsok jelennek meg, és rendőreink teljesen más műveleteket hajtanak végre.

A legfontosabb teendő a hangos kommunikáció használata





Jogodban áll hallgatni...

csapatagjainkkal és az akcióvezetővel, akinek kódneve 10-David. Az 1-től 7-ig terjedő menüben bőven akad lehetőségünk a beszélgetésre. Az 1, 2 és 3-as gombokkal rohamosztagosaidat szólíthatod meg. A legelsővel mindet egyszerre, másodikkal a vöröseket, a harmadikkal pedig a kék embereidet. Ezen belül kell – a mozgás módja által is meghatározott – parancsokat osztogatni. Ez attól függően működik, hogy éppen mire (kire) nézel, legyen az akár ajtó vagy személy. A legtöbb parancs egyértelmű, ami gondot okozhat, az utolsó (7 – Compliance) és az azelőtti (6 – Compromised). A 7-essel felszólíthatod az előtted álló személyt, hogy működjön együtt veled, ereszkedjen térdre, és emelje fel a kezét. A fegyveres bűnöző ezt csak akkor hajlandó megtenni, ha már eléggé közel állsz hozzá, vagy megsebesült. Ha ez megtörtént, akkor jöhet csak a bilincs (F8), és a gazfickó eltávolítása a helyszínről. A 6-os billentyűt pedig szinte soha nem használtam, segítségével felhívhatjuk társaink figyelmét valakire. Fontos, hogy mindenről jelentést tegyél, így tehát ne légy rest, használd a Report lehetőséget is. Ráadásul nagyobb lesz tőle a Leadership százalék, amelyet az értékelés során kapsz.

A „D" SZAKASZ TÖRTÉNETE:

A Special Weapons And Tactics megalapítása valamikor a 60-as végére vezethető vissza, válaszul a civil lakosság ellen elkövetett merényletekre. Az 1966-ban történt texasi „torony-mészárlás" tette fel a pontot az i-re, ekkor az amerikai kormány úgy döntött, most már lépnie kell. Ez idő alatt a Los Angeles-i rendőrségnek is erősen meggyűlt a baja a bűnözéssel: a város lakossága és annak rendőrei rengeteg támadásnak lettek kitéve, tragikus halálesetek történtek. Ilyen volt például a Watts ügy, amikor az elbarikádozott túszejtő három rendőrt sebesített meg, amíg a hatóságnak sikerült felülkerekednie a helyzeten. Valahogy reagálni kellett a súlyos terrorcselekményekre, ezért John Nelson – az LAPD tisztje – egy fiatal nyomozónak, Darryl F. Gatesnek felvetette ötletét a SWAT-ról.

Az első csapat 15 főből állt, olyan önkéntes rendőrökből, akik valamiféle különleges, vagy katonai kiképzésben vettek részt. 1971-ben az egység már teljes tagként szerepelt a Los Angeles-i Metropolitan részlegek között, és megkapta a „D" betűjelzést. Mondanom sem kell, hogy teljesítményük kiemelkedő volt, nevük hamarosan híressé vált. Folyamatosan járják az országot, hogy tudásukat átadhassák egyéb, bűnözés ellen harcoló szerveknek.

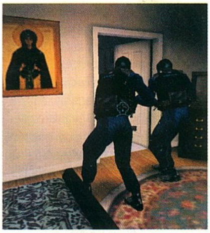
LÁSSUK A GRAFIKÁT!

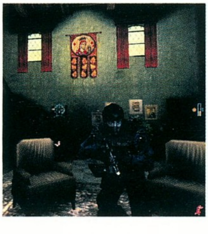
A SWAT 3 elsősorban ebből a szempontból arathatja le a legtöbb babért. Grafikája lenyűgöző, az aprólékos kidolgozottság minden szempontból megfelelő jelző rá. Engedjétek meg, hogy csak párat említsek azok közül a látványosságok közül, amelyek megragadtak. Először is ott vannak az akciókban résztvevő rendőrtisztek, akiknek még a szemük is pislog, ráadásul olyan gyakran, ahogyan a szívverésük gyorsul. Mozgásuk majdhogynem tökéletes, ahogyan előveszik vagy elrakják fegyvereiket, esetleg ajtókon benyitnak. Az olyan effektusoktól pedig, mint például a tükröződések, még a laikusoknak is tátva marad a szája. Érdemes megfigyelni, ahogyan a fegyvereinkre szerelt lámpák belevilágítnak a tükörbe, vagy a szemünkbe, s onnan fényük továbbverődik. Ezen kívül láthatók a töltények által ütött lyukak a falakban – anyagtól függően, pl. fém, fa vagy üveg – és azokon a személyeken, akiket esetleg eltalálunk. Természetesen ugyanott, ahol őt az a bizonyos lövés érte. Ráadásul mindez a kisebb teljesítményű számítógépeken is tökéletesen elfogadható sebességgel fut, amiért a játék tőlem sok jó pontot szerzett magának.

Biztos, hogy ő AZ?

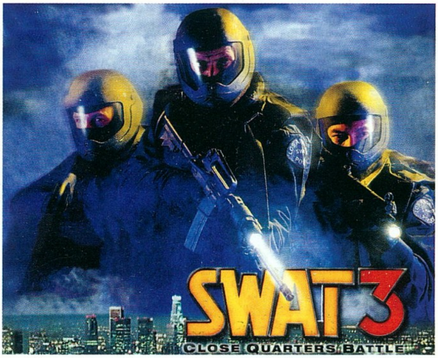
MIT IS HALLHATUNK?

A fegyverropogás élethű, a zene izgalmas, dinamikusan az akció alá illeszkedik. Röviden ennyit lehetne elmondani arról az atmoszféráról, amelyet a SWAT 3 hanghatásai teremtenek minden bevetés alatt. Mindezidáig nem voltam képes megunni a rádióbeszélgetéseink, a civilek, vagy esetleg a terroristák hangjait. Hallani lehet, ahogyan a megsebesített áldozat a padlón fekve segítséget kér, vagy amikor a rossz fiúk messziről tüzet nyitnak ránk. Más hanghatás jön elő, ha a lövedékek fémbe, üvegbe vagy egyéb anyagokba





Hogy kerül a surranó a perzsaszőnyegre?



csapódnak. A zenét is dicséret illeti; persze, nem olyan fergeteges, mint a Rogue Spearé, de legalább szól küldetés alatt is, amitől az ember vére néha-néha fel-felpezsdül.

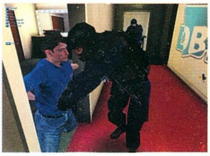
AZ A FRÁNYA KÉT BETŰ: AI

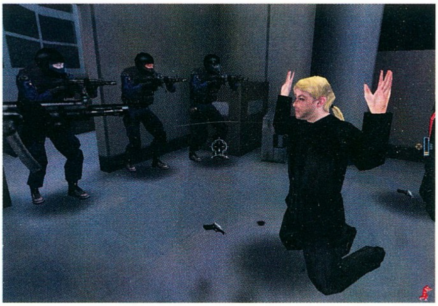
Szerintem a programozót – ha játékot készít – a legnehezebb feladat elé a mesterséges intelligencia megírása állíthatja. Nem véletlenül igénylik a játékosok azt, hogy az AI jó legyen, hiszen számukra ez jelentheti a legnagyobb kihívást és a legszebb örömöt egyszerre. Jó látni azt, amikor az ellenfelünk nem csak bután fogja fegyverét, és tüzel, hanem még fedezéket is keres magának. Mivel nem egyedül indulunk el a bevetésekre, gépünknek a társaink mozdulataira is vigyáznia kell. Egyszóval jelen esetben a mérce igencsak magasra volt állítva. De nem panaszkodhatunk, ha a végeredményt megtekintjük. Az igaz ugyan, hogy a programnak vannak még hiányosságai: ilyen csúnya eset az, ha például embereink meglátnak valakit. Ugyanis nem igazán érdekli őket, hogy halomra lövöldözik mindannyiukat oldalról, ha menni kell, akkor menni kell – gondolják. Viszont pozitívum rengeteg van, nem is tudnám mind felsorolni őket. Elég csak annyit megjegyeznem, hogy majdnem minden úgy zajlik, ahogyan annak lennie kell. Teszem azt, ha ránézek valamelyik ajtóra, a játék már rögtön tudja is, hogy az ajtó, és az arra vonatkozó parancsok már meg is jelennek a kommunikációs menüben. De ez érvényes minden személyre, tárgyra vagy akár folyósóra is. Nos, ha osztályoznom kellene ezt a részt, akkor én négyes fölét firkálnék be az osztálynaplóba.

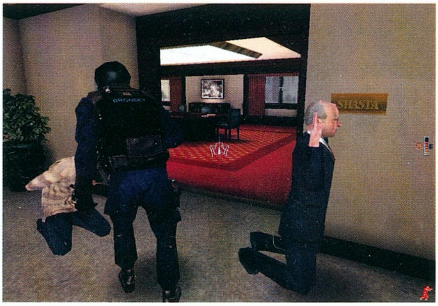
MUNKAESZKÖZEINK, A FEGYVEREK

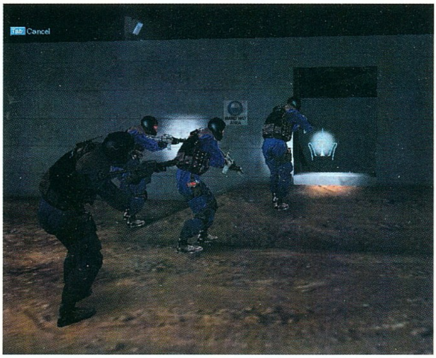
Meglepő volt, hogy mindössze csak pár fegyver került be a programba, de aztán gyorsan kapcsoltam. Nem a játékban használnak viszonylag kevés típust, hanem a SWAT-nél, ugyanis mindegyik profi darab, nincs többre szükségük. Elsődleges fegyverként ott van a már jól ismert Heckler & Koch MP5-ös alap és hangtompítós változatban (MP5SD), a katonaságtól rendszeresített ultra-könnyű M4-es, illetve a Benelli 12-es karabély. Mindegyikhez valamennyi rohamosztagosunk

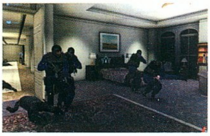
kétféle lőszert vihet magával. Az első általában sima fémköpenyes, tompa végű lövedék, amely fegyvertől függően képes áthatolni a testpáncélokon, illetve falakon. A másodlagos lőszer az MP5-öshöz teljes acélköpenyes, az M4-eshez pedig műanyagaggyal szerelt lövedék. Kivétel képez a Benelli, amelyhez csak egyszerű vagy sörétes változatot kérhetünk. Egyébként ez utóbbival még zárakat is nyithatunk, ha dinamikus mozgásmódban vagyunk. A műanyag töltényeket értelemszerűen abban az esetben kell használni, amikor a célpont nem működik együtt velünk. Bevetés alatt az F11 és az F12 billentyűvel lehet tárat cserélni, és az R gombbal újra tölteni. Ezeken kívül alapfelszerelésként villanó és C4-es füstgránátot, s egy szerszámot kapunk, amellyel ajtókat nyithatunk, vagy bombákat semlegesíthetünk.











MIT TEGYÜNK, HA...

Sokat gondolkoztam, hogy leírjam-e tapasztalataimat, taktikáimat a cikkbe, hiszen a legérdekesebb része a játéknak az, hogy mindezeket kitanuljuk. Végül is úgy döntöttem, hogy leírom, legfeljebb ha valakit nem érdekel, átugorja ezt a részt. Nos, íme:

- Soha nem keresztezz olyan ajtót, amelyet még nem tükröztél meg, vagy nem vagy tisztában a mögötte zajló eseményekkel. Ha teheted, oldalról közelíts, s használd az F9 billentyűt, vagyis a tükröt.
- A lépcső fel–, vagy lejárók a legveszélyesebb területek. Ezeken a helyeken lassan, óvatosan haladj előre, medium vagy hard fokozaton már szinte alig lesz esélyed a túlélésre.
- Mindenkit bilincselj meg! Az ítélkezés nem a rohamosztagos dolga, neked a legfőbb feladatod az ártatlanok védelme, illetve biztonságba helyezése. Ha netán a civil személy nem hajlandó – a felszólítás ellenére sem – térde ereszkedni, akkor használj füstgránátot, vagy gumilövedéket. Ezután jöhet a „Evacuate" parancs.
- Mint azt már említettem, rendőrtiszt vagy, nem katona. Az életmentés a célod, és nem az, hogy halomra lőj mindenkit. Először próbálkozz kedvesen – mármint határozottan –, s csak akkor használd lőfegyvered, ha rád céloznak. Ilyenkor viszont ne a műanyaglövedékkel tüzelj, az életedet meg kell védened.
- Ha a gyanúsított (vagy bárki más) már a földön van, akkor ezt jelentened kell 10-Davidnek („Suspect Down"). Először is, vizsgáld meg, hogy az illető él-e még. Ha mozog, vedd el a fegyverét, majd jelentsd, hogy „Suspect is secured and ready for transfer".
- Ha már a jelentéseknél (4-es gomb, Report), illetve a kommunikációnál tartok, kiemelem ennek fontosságát is. Hiszen, ha jó vezető szeretnél lenni, akkor mindenről jelentést kell tenned a parancsnokodnak. A társaid csak neked jelentenek (pl. Suspect is DOE, vagy Area Clear), ezért ezeket a tényeket illdomos tovább, a feljebbvalóddal közölni. Egyszóval nyomogasd csak bőszen azt a 4-es billentyűt, még az is előfordulhat, hogy kitüntetnek.
- Az elemlámpa igen hasznos tárgy, ha nem látsz rendesen. Igen ám, de ha bekapcsolod, sokkal könnyebb célpontot jelentesz az esetleges fegyveres bűnözőknek. Ezért, ha csapatod lopakodó módban mozog, kapcsold ki azt. .

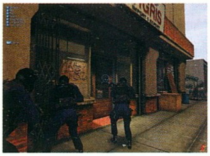
10-DAVID TO ENTRY TEAM: MISSION COMPLETE

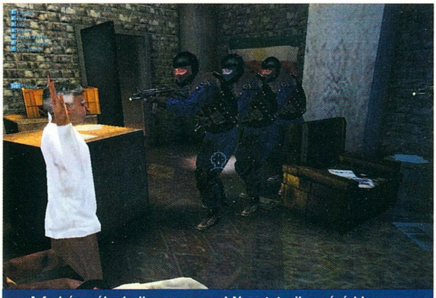
Nem gondoltam volna, hogy a SWAT harmadik része így levesz a lábamról. Alig tudtam abbahagyni, majdnem minden éjjel nyüstöltem, mert a kihívás és a látvány nem hagyott aludni. Számomra csak a többjátékos üzemmód hiányzott, de az nagyon. Ha minden igaz, már készül hozzá a kiegészítő, amelyben új pályák és ez az opció is szerepet fog kapni, én már alig várom. Mit is mondhatnék még róla azon kívül, hogy szép, okos és izgalmas? Azt hiszem, semmit, ez épp elég lesz. Én már rá is akasztottam „az év single-player akciójátéka" címkét, szerintem, ha megnézed, neked sem lesz ellene kifogásod. Csak így tovább, Sierra!

Chris
chris@vogel.hu

SWAT 3 VS. ROGUE SPEAR?

Bolond, vagy netán vak lennék, ha nem látnám a hasonlóságot a két játék között. Ezért is kívánok pár szót megemlíteni ez ügyben. Két hasonló stílusról van szó, de korántsem mondhatnám azt, hogy hasonló programról. Míg a Rogue Spearben katonák vagyunk, a SWAT 3-ban rendőrök. Az elsőben inkább a reflexeinkre kell hagyatkozni, az utóbbiban pedig már az okos taktikázás is szerepet kap. A SWAT 3 csodaszép, a Rogue Spear meg a legnagyobb jóindulattal is legfeljebb csak „hááát". A Rogue Spearben rengeteg fegyver van, a SWAT 3-ban csak négy-öt. Akkor most melyik a jobb? – kérdezhetnénk. Mindkettőnek akad pozitívuma és negatívuma egyaránt. Nehéz kérdés, szerintem sokan, hosszasan el fognak ezen vitázni. Kétségkívül nincs Multiplayer mód a jelen esetben tesztelt játékban, ezért sajnos azt kell, hogy mondjam, számomra – és ez egyéni vélemény – a Rogue Spear marad a trónon. Remélem, hamarosan összegyúrnak a kettőből valamit.





A fodrásznál mindig nagy a sor! Nem tetszik a séród haver...

KAPCSOLÓDÓ LINKEK

swat3.3dretreat.com
www.pupressivefire.net

GRAFIKA	22/25
ZENE/HANG	13/15
JÁTÉKÉLMÉNY	33/40
KATEGÓRIÁN BELÜL	12/15
ÖSSZHATÁS	4/5
	84

MENTŐÖV

Ti kérdeztek, a GURU válaszol!

Rögtön a bevezetőben szeretném leszögezni, hogy eszem ágában sincs átvenni Brazil helyét. Mindenki viselje a maga keresztjét, s nem akarom őt kifúrni a saját levrovából. Az ő baja, oldja meg. Ellenben rengeteg olyan levelet kap, melyben az olvasók azt neheztelik, hogy soha nem válaszol semmire értelmesen. Ez számomra nem meglepő, de ne legyünk hozzá igazságtalanok. Mindent ő sem tudhat (na de ennyire keveset - !!!!). Ezért határoztuk el, hogy új rovatot hozunk létre, melynek az lesz az elsődleges szerepe, hogy a Ti kérdéseitekre érdemben válaszoljon. Itt nem lesz törd. és korr. beszólás (MONDOM, NEM LESZ TÖRD. ÉS KORR. BESZÚRÁS) (Dehogynem, már be is szúrtam egy „és"-t a korr. elé. – a korr.). A Mentőöv elsősorban a játékosoknak szól, de nem zárkózunk el a technikai jellegű kérdésektől sem. Természetesen mi sem tudhatunk mindent, ezért minden hónapban lesz néhány olyan kérdés, amelyet közzéteszünk, s Tőletek várjuk a megoldást. Bárki írhat a Mentőövnek, de azt persze nem tudjuk garantálni, hogy mindenki be is kerül. Aki nem fér be az újságba, annak is válaszolunk levélben vagy e-mailben. Nyomtatásban azok a kérdések jelennek meg, melyeket a legtöbben kérdeztetek.

A címünk a következő: 1139. Budapest, Hajdú u. 42-44., II. emelet jelige: Mentőöv.

Aki elavultnak tartja a papírt és a ceruzát, az nyugodtan küldjön elektronikus levelet (azt legalább nem kell begépelnem). Az e-mail címem: mocsy@vogel.hu

IMPERIUM GALACTICA ÉS A SOUND BLASTER LIVE

Szia Mocsy!

Először is: szuper az újság, jó a PGO (bár 1-2 napig nem lehetett elérni!) (ez sajnos, különböző okok miatt, minden site-tal előfordul. – a korr.), de ezt csak a rend kedvéért írtam le, nem ezért ragadtam e-mailt...

Remélem, Neked kell írnom az Imperium Galacticával kapcsolatban, a Te neved szerepelt a cikk alatt. A sztori másfél hónapja kezdődött, amikor megtudtam, hogy az IG lesz a januári CD melléklet. Alig bírtam kivárni, hogy mikor jelenik meg az újság. Végre aztán 2 nappal ezelőtt boldogan rohantam vele haza, install, indítás... és semmi...:(Olvastam, hogy a régi változat nem ment PII-es gépen, de ennek kellene, nem igaz? Rengeteg próbálkozás után rájöttem, hogy a hangkártyám (SB Live!) miatt nem indul el. Érdekes, hogy a setupban felismeri, még a teszt is működik, de a játék nem indul el vele!

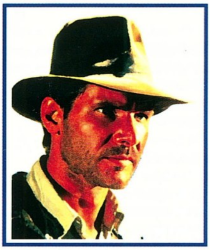
Amikor „No sound" módban indítom el, a progi gond nélkül fut. MIÉRT VAN EZ??

Ha tudsz, kérlek segíts, nagyon vártam már ezt a progit, most meg csak nézegetem a CD-ket...

Segítségként a gépem konfigja:
Abit BX6 2.0 alaplap
Celeron 400
64MB memória
SB Live! hangkártya
S3 Virge 4MB PCI VGA
Win'98 magyar OS
DirectX 7
Segítségedet előre is köszönve maradok hű olvasótok:

MeGa

Sok olvasónk telefonált, hogy nem tud hangot varázsolni az Imperium Galactica 1 alá. Kiderült, hogy a reklamálók jelentős részének PCI-os Sound Blaster hangkártyája van. A nyomdába adás előtt mi természetesen kipróbáltuk a játékot, s az itteni gépeken (Vortex A3D hangkártya-PCI) tökéletesen működött. A CD-n megtalálható a kézi beállításhoz szükséges összes tudnivaló. Felvettük a kapcsolatot a Digital Realityvel, de jelen pillanatban ők sem tudnak gyógyírt a bajra. Amikor az IG 1 megjelent, még nem léteztek PCI-os SB kártyák, de mindent el fognak követni, hogy megoldják a gondot. Kérjük azokat, akik hasonló tüneteket vettek észre, de sikerült megoldaniuk, jelentkezzenek, s segítsenek a többieken.



INDIANA JONES AND THE INFERNAL MACHINE DEMO ÉS TELJES JÁTÉK

A hónap másik sztárja az új Indy kaland volt. Rengetegen panaszkodtak, hogy a játék nem indul el. A megoldás roppant egyszerű. Át kell állítanunk a területi beállítást (Control Panel, Regional Settings) angol-amerikaira, s máris telepíthetjük a játékot.

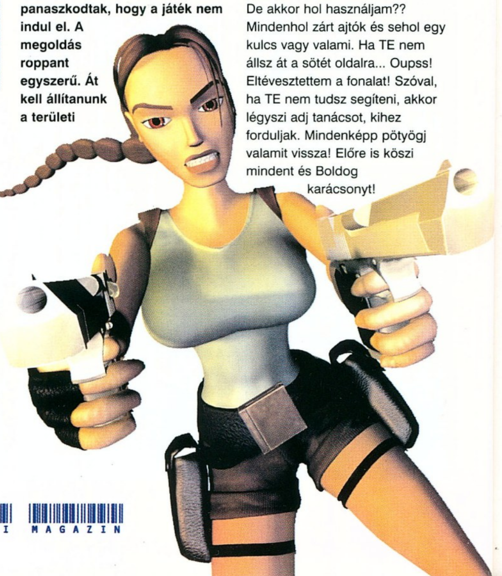
LARA ÉS A MUTÁNS SÁRKÁNY

Helló Mocsy!!!

Ádám vagyok messziről (Pápa), és régóta a GURU olvasója. Lenne egy égető problémám, amelyet te lehet, hogy tudsz orvosolni. (Próbáld meg, plíííz!) Megvásároltam a Tomb Raider 4-et, és elakadtam benne!!!!!!!!! Ez meglepő és rettenetesen kínos NEKEM. Hiszen olyan típus vagyok, aki mindenféle segítség nélkül végigviszek progikat (természetesen csak olyant, amelyik érdekel, és utálom a cheateket!!). Most azonban elkapott, teljesen meg vagyok lőve!

A 99/11-es GURU-ban te írtad a TR4 interjút, igaz, hogy Sasa írta az ismertetőt, de egyszerűen nem találtam a címét sehol.

Probléma: elég messze elvittem egyedül, egészen a Citadel Gate-ig. Itt ugyanis van egy mutáns sárkány, akin nem fognak a golyók. Nem messze innét találtam egy flakon Nitro-Oxidot, de hogy mit kezdjek vele, azt el sem bírom képzelni. Lehet, hogy nincs köze a sárkányhoz??? De akkor hol használjam?? Mindenhol zárt ajtók és sehol egy kulcs vagy valami. Ha TE nem állsz át a sötét oldalra... Oupss! Eltévesztettem a fonalat! Szóval, ha TE nem tudsz segíteni, akkor légyszi adj tanácsot, kihez forduljak. Mindenképp pötyögj valamit vissza! Előre is köszi mindent és Boldog karácsonyt!



Bocs, hogy feltartottalak. Az ERŐ legyen veled!!!

Burján Ádám

A Nitro-Oxidnak valóban nincs köze a sárkányhoz. Úgy tudom, hogy a fenevadat nem kell megölni, elég, ha elrohansz mellette. A Nitro-Oxid üzemanyagot, a motorba kell betölteni.

LARA MÁSODSZOR

Szia! Bocs, hogy téged zavarlak, de láttam a weblapod (nincs is weblapom – Mocsy), és pont annál a résznél akadtunk el, amiről fotó van.

A fogaskeréknél nem tudunk továbbmenni. A lovas harcost már megöltük, és felvettük a zöld követ is, de nem tudjuk, hogy lehet a vízbe lejutni. És azt a szobát se tudjuk, ahol két hasonló bádogember jön, és a falon van két gyűrű, meg középen egy pergamenpapír, nem csinál vele semmit. A harmadik szoba teteje pedig zárva van, és azt se tudjuk kinyitni. Egy csillagot már megszereztünk, és be is raktuk a 4. szobában abba a részbe, ami két ajtót nyit, ahol a földgömbök vannak, azokat is a helyére toltuk, de tovább nem tudunk menni, ha nem nagy kérés, egy kis segítség elkelne.

Előre is köszi -LEON-Lehoczky Krisztián

Külön öröm volt rájönni, melyik játékról van szó, de szerencsére Dauby felvilágosított, hogy ez is a TR4.

Menj el a nyugati szobába, s állj meg a csapóajtó előtt. Itt nagyon pontosan be kell állnod elé, mert Lara csak így nyitja fel. Lent találsz két újabb csillagot, ezek segítségével ki tudod nyitni a földgömböket rejtő rekeszeket. A földgömböket megfelelő helyre kell betolni (próbálkozz, ha a gömb jó helyen van, akkor nem mozdul többé), s ezután a nagy ajtó kinyílik. (Thanks to Dauby)

COMMAND&CONQUER: TIBERIUM DAWN

Kedves Mocsy!

Egy kéréssel fordulok hozzád, remélem tudsz segíteni. Hatalmas lendülettel játszottam a Tiberian Sunt, amikor is felfedeztem a

Guruban a *** hirdetését, és benne a Command & Conquer 95' példányát. Mivel óriásit dobbant a szívem, még aznap szert tettem rá. Gondoltam, így a kályhától indulhatok el, nyomban bele is vágtam.

Viszont a GDI 7. vagy 8. küldetésének már nem is tudom, hányszor vágok neki, mindent megtettem, amit épp ésszel lehetséges. (Ha jól értelmezem, itt a Dr. Moebius alapította kórház környékén lézengő civileket kell megóvni a NOD-tól és a Tiberiumtól távol tartani.)

Lényeg, hogy a „MISSION FAILED" teljesen váratlan megjelenésétől rendszertelen időközönként teljesen megőrülök. Kérlek, ha módodban áll egy végigjátszással segíts nekem légy szíves, vagy bármi ehhez hasonlóval, illetve mi az egyéb javaslatod? Szinte már minden általam ismert utat bejártam az interneten is, de semmit sem találtam. Kérlek, minél előbb válaszolj, hogy mit tegyek?

Előre is köszönöm!

Gajáta János

A Mission Failed felirat azért jelenik meg, mert a NOD erők szállítóhelikoptere titokban leszállt a város közepén, s a belőle kiözönlő katonák lerombolták a kórházat, vagy megölték Dr. Moebiust. Állomásoztass a közelben néhány katonát, vagy telepíts a leszállópálya környékére géppuskafészkeket.

DISCWORLD NOIR REJTEKHELY

Kedves Mocsy!

Az újságotok klassz. ***. Lenne egy problémám. A Discworld Noirral játszok mostanság, és elakadtam az egyik résznél. Az első aktán túljutottam. Two Concersnek és Ilsának kellene rejtekhelyet keresnem, és meg is találtam a professzor laborját, de nem tudom, hogy fedezzem fel búvóhelynek. Ha tudnál segíteni, hálás lennék. Köszi

Szabolcs

Erre a részre emlékszem. Amint kijutottál a prof laborjából, menj vissza a falhoz, s vizsgáld meg jó alaposan. Ezután használd a rejtekhely (hiding place) clue-t a falon, mire a főhős rájön, hogy a megoldás itt volt végig az orra előtt.

NOCTURNE TORNA

Hello.

Itten küszködök ezzel a gyönyörű gépzabáló irányíthatatlan game-mel, és egy kis segítség kellene.

A harmadik kő megszerzésénél (ahol alabárdok csapnak ki a kövek közül), visszafelé csak azon a rozzant hídon keresztül jut az ember. Mondhatni átugorhatatlan.

A gyártelep tetején a kéménynél, merre? Nagyon köszi

Egy hű olvasó

Nem lehetetlen átjutni a hídon, próbálkozz a futás+ugrás kombinációval. A gyártelep tetejéről át tudsz ugrani a szemközti ház falán található tűzlétrára. Fontos, hogy az egészséged maximumon legyen, mivel meglehetősen nagyot sebződsz az ütközéskor.

A STONEKEEP „RÁZÓS" AJTÓKÓDJA

Háj Brazil&Törd.&mindenki.

Szuper az újság meg a többi is. (Ennyit a dicséretről, még a végén elbízzátok magatok). Van egy súlyos problémám. A júliusi számban megjelent Stonekeep játékban az utolsó pályán elakadtam, nem tudom megszerezni azt a kódot, mely állítólag a „gonosz törpök" barlangjában van. Légyszi, segíts má'. Kérdezd már meg az illető személytől, aki annak idején tesztelte a játékot. Ha másért nem, hát azért, mert nekem ilyen egyedi e-mailem (címem) van, amelyet rólatok koppintottam, és amelyre kérném a választ. Fáradozásaidért majd küldöm a sört. Köszi szépen előre is. Csá, jó munkát mindenkinek.

„pc guru"

	1	2	3	4
1	X	X		
2				X
3	X			
4			X	X

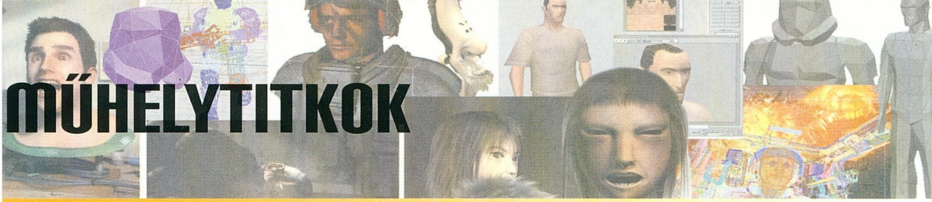
Az X-szel jelölt gombokat kell benyomni az ajtón. Ez azt jelenti, hogy le kell nyomnod az első oszlop és az első sor metszésében található gombot, majd a második oszlop és első sor metszésében találhatót stb....

Ebben a hónapban több nem fért el a Mentőövben. Írjátok meg a véleményeteket és az ötleteiteket a rovattal kapcsolatban, szeretnénk pontosan azt nyújtani, amire nektek szükségetek van.

Viszlát februárban!

Mocsy

mocsy@vogel.hu



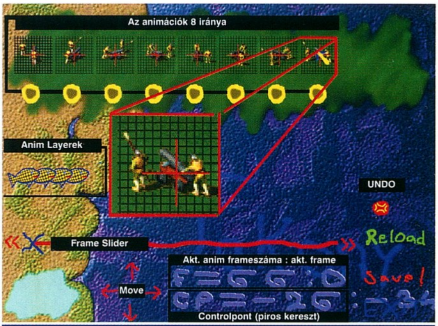
MŰHELYTITKOK

Pillanatképek a magyar játékfejlesztés mindennapjaiból

Bizonyára sokan vagytok, akik megunva az éppen aktuális 635. lövöldözős játékot azon elmélkedtek, hogy milyen jó is lenne játékot fejleszteni, saját művet lerakni az asztalra. Az álom nincs is olyan nagyon messze tőletek, hiszen a gomba módra szaporodó hazai fejlesztőcsapatok jelentős fegyvertényeket értek már el a külföldi piacokon is, és most itt hadd ne soroljam fel az éppen futó projecteket. Tehát a hazai gépezet beindult, ezt kihasználva nyújtanánk nektek segítséget a játékok elkészítéséhez, vagy akár csak az ismeretek bővítéséhez. Szeretnénk, ha konkrét kérdésekkel és témafelvetésekkel ti is hozzájárulnátok a rovat működéséhez, hiszen ezek az oldalak nektek szólnak. Mostani alkalommal a Philoslabs csapatához látogattunk el egy kis grafikai továbbképzésre. Kérdéseinkre a Theocracy fő grafikusa és művészeti vezetője, Szücsy Péter válaszolt.

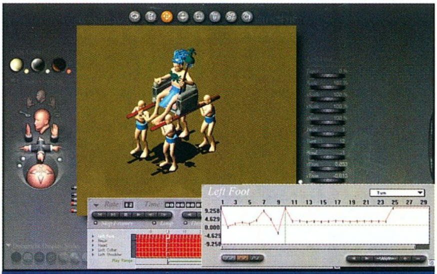
Hogyan készültek a Theocracy alakjai, a különböző szereplők grafikája, öltözete és mozgása? 2D-s vagy 3D-s programot használtatok?

A program grafikai „élete" két részre bontható. Az első részben, a kezdetekkor csak pixeles rajzolóprogramokat használtunk az alakok megteremtéséhez, egyenként rajzoltuk meg mindegyik emberke összes fázisát. A szereplők 8 irányba tudnak mozogni, és minden egyes irányba 8 fázist kellett elkészítenünk. Mivel igen sok típus létezik a játékban, ez bizony majd 10000 grafikai fázist jelentett. Így a munka nem volt túl hatékony, ráadásul mozgás közben a fázisok néha igen rosszul néztek ki. A második rész mutatja a mai állapotot, mikor is szinte nulláról indulva újra kellett terveznünk és kiviteleznünk majdnem mindent. Mai szemmel nézve erre mindenképp szükség volt, hiszen az akkori 640*480-as felbontás sokkal rosszabb pozíciót biztosított a játéknak a fejlődő piacon. A szereplők elkészítését ekkor már másképpen oldottuk meg, szinte a teljes munka a Poser nevű célprogramban készült. A Poser tulajdonképpen nem alkalmas semmi másra, mint az alapfigura felöltöztetésére és mozgásfázisainak elkészítésére. Több más 3D-s program is megfelelő lett volna a figurák megtervezésére, azonban ehhez a szoftverhez nem voltak szükségesek mélyreható ismeretek, főleg a hatékonyság döntött ebben a kérdésben.

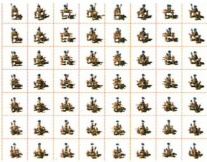


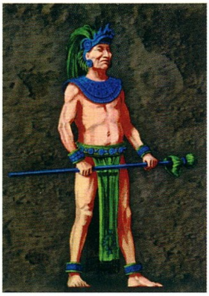
Egy komoly program komolytalan kezelőfelülettel :)...

Elképzelhető, hogy más programmal profibb figurákat lehet készíteni, azonban ilyen nagy számú fázis esetében mindenképpen figyelembe kell venni a gyorsaságot is. A Poser figurái azonban csak nagyban néztek ki jól, így kozmetikázni kellett őket, hogy felismerhetők és megfelelően karakterisztikusak legyenek a játékban. Ennek következtében szinte minden figura hatalmas széles vállakkal és legalább 58-as lábmérettel rendelkezik. A Poser másik nagy hibája a viszonylagos egyszerűsége volt, hiszen ami piciben korrekt ruházatnak tűnik, az bizony nagyban kiderül, hogy úszógumiszerű valami az adott ember dereka körül. Annak ellenére, hogy az emberek 3D-ben készültek, kimenetként a program 2D-s ray-tracing grafikát alkalmaz, ennek következményeként a figurák a programban nem modellként, hanem grafikaként (sprite) szerepelnek. A program az általunk csak „kartab"-nak nevezett képekből álló táblázatot használ bemenetként, mely tartalmazza az adott figura összes



A karakterek mozgási fázisai Poserben készültek...



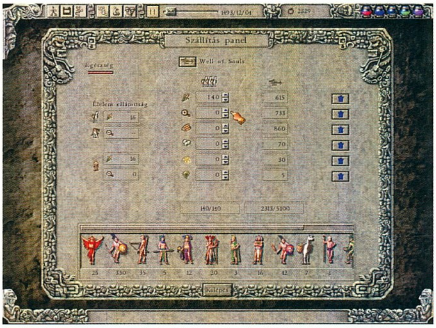


mozgásfázisát, ami nagyban áttekinthetővé teszi azokat. A készítés során egyébként a program automatikusan ráhelyezte az árnyékokat a figurára, illetve a talajra (már amikor sikerült neki, mert bizony nagyon sokat hibázott ebben a tekintetben). Volt olyan egységcsoport (a kormányzó hordszéke a 8 beosztottal), amelyet csak 4 részletben volt képes lerenderelni a nagy poligonszám miatt. A Poser low poligonokkal operál, de véleményem szerint a legbonyolultabb egységek úgy 5000-6000 poligonból állnak.

A karakterek elkészítésekor és felöltöztetésük során a leglényegesebb szempont nem a tökéletes reprodukció volt, hanem a jó megkülönböztethetőség, hiszen nagyon apróban fogjuk csak látni ezeket a figurákat a játékban. Ennek jegyében a ruházat is olyan elemeket tartalmaz, melyek ezt segítik elő. A legfontosabbak talán a fejfedők, hiszen a nézet miatt ezeket látjuk legjobban. Mindemellett persze a karakterek különböző díszítőelemeket is kaptak, de ezek egy része tényleg csak a nagyobb képeken látszik jól. A hősök ruházata jobban látható, hiszen ők akár egy fejjel is a tömeg fölé magasodnak. Ekkor is azonban kordában kellett tartani a fantáziánkat, mert több próba bebizonyította, hogy a túl csicsásan kidolgozott szereplők kifejezetten zavarosan néznek ki, amikor lekicsinyítjük őket. Bármelyik szereplőről beszélünk is azonban, a test felső része az, ami egyáltalán szóba jöhetett a kidolgozásnál, de ezen belül is 80%-ban a fejfedő alapján lehet a legkönnyebben megkülönböztetni őket.

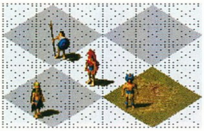
szereplő jellegének megfelelően kell mozognia is. Ennek értelmében minden egyes karakter más mozgást végez, a dárdás szinte rohan, a papok csoszognak, a rabszolgák pedig komótosan sétálgatnak (stb.).

A következő nagy kihívást a színek meghatározása jelentette a játékban. El sem hinnétek, hogy milyen nehéz színeket alkalmazni a megkülönböztetés érdekében olyan karaktereken, akiknek a fő ruházatát egyetlen ágyékkötő



Az animáció külön bonyodalmakat okozott, hiszen a Poser tudott alapmozgásokat generálni, azonban ez semmire sem volt jó. A mostani mozdulatokat ha megnéznénk nagyobb méretben, akkor kiderülne, hogy a karakterek iszonyúan lóbálják a kezüket és a lábukat, kicsiny méretben csak az ilyen komolyabb változások látszanak rendesen. A megpróbáltatások azonban ezzel nem értek véget, hiszen a alkotja. A papok, valamint a jellegzetes kellékeket viselők esetében (pl. íjász – tegez) ez nem jelentett gondot, azonban rajtuk kívül a játéknak még nagyon sok résztvevője van. Akad olyan rabszolga, akin hatalmas nadrágszerű valami található a megkülönbözetés érdekében. Azért is volt ez nehéz, mert pl. a rabszolgák nem viselhettek kar- és lábpereceket, ékszereket.

Az animáció persze nem ér véget az egyszerű gyaloglással, hiszen seregeinknek pl. a csatákban is részt kell venniük. Akadnak itt komoly darabok is, hiszen a papok mindegyike különféle táncokat lejt varázslás közben, melyek akár 50-60 fázisból is állhatnak. Ezek mellett természetesen minden harci egységtípust fel kellett készíteni a



háborúskodásra, no meg a halálra is. Több mód is van az elpusztulásra, a program a karakter jellegéhez, valamint más tényezőkhöz is igazítja, hogy hogyan is esik el az adott harcos, vagy akár paraszt. Nincsenek viszont extra halálmódok a programban (pl. tűzhalál), ezek figyelése nagyon sok gépidőt rabolt volna. A szerkezetek különböznek csak ettől (pl. csodaíj), melyek sokkal több fázisban esnek szét, majd olvadnak bele a talajba. Az eredeti tervek között az is szerepelt egyébként, hogy a csata után a csontvázak egy ideig kint maradnak, azonban ez iszonyú számolási és nyilvántartási feladatokat rótt volna a programozókra, ezért az ötlet a süllyesztőben kötött ki.

Természetesen nem csak emberi lények népesítik be a területeket, hanem találkozhatunk jó pár állattal is kalandozásaink közepette. Rengeteg madár, egy-két medve, no meg a farmok környékén malacok és csirkék teszik gazdagabbá a faunát. Akadnak persze olyan állatok is, melyeket használhatunk céljaink érdekében, ilyenek a teherszállító lámák és a harcra idomított leopárdok. Ez utóbbiak kellemetlenséget is jelenthetnek, hiszen ha a leopárdok mestere elpusztul, akkor a cicák nekiesnek a legközelebbi embereknek, akár a mi katonáinknak is.

Mostani számunkba ennyi fért bele az érdekességekből és műhelytitkokból. A Theocracyval kapcsolatban, ha fellátogattok a csapat honlapjára (**www.philoslabs.com**), megtudhattok még sok minden érdekességet, de szerintem nem ez volt az utolsó alkalom, hogy őket kérdeztük a műhelytitkokról. Szeretnénk folytatni a sorozatot, ehhez a segítségetekre is szükségünk lenne, hiszen a feltett játékfejlesztéssel kapcsolatos kérdéseitekre választ kaphattok az újság hasábjain, de javasolhattok olyan témákat is, melyekről szívesen olvasnátok a rovat keretein belül. A CD-n továbbra is lehetőséget biztosítunk a beküldött műveknek, képviseljenek azok bármilyen játéktípust.

Bear™

IG2 VILLÁMINTERJÚ FEHÉR GÁBORRAL

Milyenek voltak a reakciók a játékkal kapcsolatban?

Rendkívül pozitív visszajelzéseket kaptunk, minden várakozásunkat felülmúlta. Nagyon sokan várták, és szinte mindenki csak a legjobb jelzőkkel illette a programot. A karácsonyi megjelenés nagyon jót tett a játéknak, és sokan vásárolták meg bizalmat szavazva még a játszható demo előtt.

Várhatunk-e új patch-et a játékhoz, illetve mennyire sikerült orvosolni az óhatatlanul felmerülő driver és egyéb HW gondokat?

Patchek biztos lesznek, hiszen sajnos nincs olyan PC-s játék, amelyikhez nem kell javítás. Az elsőt már kiadtuk, ezt a www.imperiumgalactica2.com -ról bárki letöltheti. A patch a hibák nagy részét orvosolja, de elképzelhető, hogy van, amit még nem javítottunk ki, ez ügyben is a fent említett web oldalon lehet nekünk üzenni a probléma PONTOS meghatározásával, és így mindent megteszünk, hogy kijavítsuk azt. Szinte nincs két egyforma PC, így hibákat biztos találunk még a jövőben is, akkor majd új patch is felkerül az oldalra.

Terveztek-e kiegészítőket a játékhoz?

Igen, most beszélünk a kiegészítőről, remélhetőleg hamarosan elkezdjük a munkát. Amennyiben mégsem lesz, azt a következő projekt rovására lehet írni – de remélhetőleg a következő számban erre már konkrét választ tudok adni.

Mikor jelenik meg a játék a nagyvilágban?

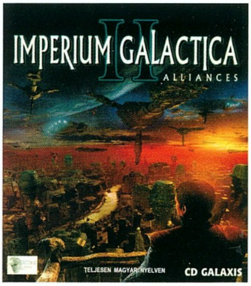
Az angol, német, spanyol, francia és olasz változatok január végén jelennek meg, remélhetőleg egyszerre.

Hogyan alakultak a hazai eladások?

Várakozáson felül, egy hónap alatt minden hazai eladási rekordot megdöntöttünk. Az eladások ráduplázták más programok 6 hónap alatti eredményeire!

Most pihenés van?

Kb. 1 hetet pihentem az ünnepek között, de szinte azonnal folytatjuk a munkát – új tervek és új játékok készülnek… Nem ülhetünk sokat a babérjainkon…



Lesz-e folytatás, illetve lehet-e már valamit tudni a következő programotokról?

Sajnos ez mind hétpecsétes titok!

CHEAT

Nagyon nehéz a játék? Sok az ellenfél? Semmi gond, itt a segítség!

BATTLEZONE 2

A kódokat a [CTRL] és [~] gombok megnyomásával a megjelenő konzolba gépelve aktiválhatjuk.

game.cheat bzbody Örök pajzs
game.cheat bzfree Örök Pilota és nyersanyag
game.cheat bzradar Teljes térkép
game.cheat bztnt Végtelen lőszer
game.cheat bzview ?

MORTYR

A kódok beírása előtt nyomjuk le a ~ billentyűt.

satan isten mód
megaboss isten mód
.jt # ugrás a # pályára
allit összes fegyver és tárgy
gimme all összes fegyver és tárgy

RALLY CHAMPIONSHIP 2000

A nevünk helyére gépelhetjük be az alábbi kódokat, melyeket a gép rövid sípolással nyugtáz.

world class A8 Championship elérhető
turbo challenge A8-as autók elérhetők a Time Trialben is
max Citroen WRC
throw me a bone Citron Saxo WRC
give me time +1 perc szervizidő
group b bónusz autó
mooserati bónusz autó
lambaaghini bónusz autó
arcade végtelen energia arcade módban
arcade action megnyert arcade mód

PLANESCAPE: TORMENT

Az összes animáció megtekintéséhez a Torment.ini file-t kell editálnunk.

[Movies]
BISLOGO=1
TSRLOGO=1
OPENING=1
SS_MSLAB=1
SIGIL=1
TIME=1
SS_PHARD=1
SS_ADETH=1
ALYBIRTH=1
DEATH=1
MAZE1=1
CURSTD=1
OUTLANDS=1
BAATOR=1
CARCERI=1
CRETURN=1
FORTRESS=1
FORTDOOR=1
ARRV_IGN=1
T1ENTER=1
T1ABSORB=1
FINALE=1
CONFLAG=1
T1DEATH=1

UNREAL TOURNAMENT

Az alábbi kódok csak single player üzemmódban élnek a ` megnyomása után.

iamtheone cheat mód aktiválása
god isten mód
loaded összes fegyver
allammo összes lőszer
ghost falakon átjárhatunk
fly repülő mód
walk sétáló mód
killall [class] az [adott típusú] összes ellenfél megsemmisítése
playersonly idő leállítása és újraindítása
behindview 1 speciális karakter nézet
behindview 0 normál nézet
open [mapname] ugrás [adott] térképre
summon [item] [tárgy] megidézése (listát lásd lent)
addbots [#] [#] bot hozzáadása
summon unreali.[itemname] [tárgy] megidézése a lista alapján
summon unreali.[opponentname] [ellenfél] megidézése a lista lapján

Megidézhető tárgyak

WarHeadLauncher, Enforcer, DoubleEnforcer, Minigun2, PulseGun, ShockRifle, SniperRifle, UT_BioRifle, UT_Eightball, UT_FlackCannon, Chainsaw, Dispersionpistol, Stinger, Automag, Asmd, Clip, Rifleround, Flakshellammo, Defaultammo, Chainsaw, Rifle, Razorjack, Gesbiorifle, Minigun, Flakcannon

Megidézhető ellenfelek

warlord, titan, stone titan, squid, slith, skaarj, skaarjwarrior, skaarjscout, skaarjlord, skaarjberserker, skaarjassassin, iceskaarj, skaarjtrooper, skaarjsniper, skaarjofficer, skaarjinfantry, skaarjgunner, queen, pupae, nali, nalipriest, mercenary, mercenaryelite, manta, giantmanta, cavemanta, krall, lesserkrall, krallelite, gasbag, giantgasbag, fly, devilfish, cow, babycow, tentacle, brute, lesserbrute, behemoth, bots, skaarjplayerbot, humanbot, malebot, maletwobot, malethreebot, maleonebot, femalebot, femaletwobot, femaleonebot, nalirabit, horsefly, blobelt, biterfish, bird1, parentblob, horseflyswarm, deadbodyswarm, biterfishschool

Boss Skin használata

A user.ini file-t kell kiegészítenünk az alábbi sorokkal:

[Botpack.Ladder]
HasBeatenGame=True

INDIANA JONES AND THE INFERNAL MACHINE

A kódok aktiválásához nyomjátok le az F10-et, és írjátok be a parancsokat a megjelenő ablakba.

taklit_marion on isten mód
urgon_elsa összes fegyver
azerim_sophia gyógyító tárgyak
nub_willie segítség
mem memória kijelzése
version játék verziószáma
polys poligonok száma

QUAKE 3 ARENA

Összes animáció

A Quake3 könyvtárban írjuk be az alábbi sort dos promptba:

quake3.exe +seta g_spVideos „\tier1\1\tier2\2\tier3\3\tier4\4\tier5\5\tier6\6\tier7\7\tier8\8"

Konzol parancsok

/iamacheater összes pálya elérhető 1-es skillen
/iamamonkey összes pálya elérhető 100-as skillen
/model sarge/krusade titkos skin
/devmap +map [name] pályaváltás multiplayer módban
/god isten mód
/give all összes fegyver

Tárgyakat a – /give tárgy – segítségével vehetjük fel

allammo, armor, battle suit, bfg10k, flight, gauntlet, grappling hook, grenade launcher, haste, health, invisibility, lightning gun, machinegun, medkit, personal teleporter, plasma gun, quad damage, railgun, regeneration, rocket launcher, shotgun

HALF-LIFE: OPPOSING FORCE

A HL-t a következő kiegészítésekkel kell elindítanunk a cheatekhez:

hl.exe -dev -console -game gearbox

vagy Windows alatt az ikon properties/target menüpontjába írhatjuk be a paramétereket.

A parancsok a konzolban élnek:

IMPULSE 101 teljes fegyver- és lőszerkészlet
/GOD isten mód
/NOCLIP falon átjárás
/NO TARGET az ellenfelek nem vesznek észre
/MAP xxxx pályaugrás
/GIVE xxxx tárgy kérése
/GIVE WEAPON_X fegyver kérése, ahol X a következő lehet: GRAPPLE, KNIFE, PIPEWRENCH, EAGLE, M249, SNIPERRIFLE, DISPLACER, SHOCKRIFLE, SPORELAUNCHER
/GIVE AMMO_556 (Ammo az M249-be)
/GIVE AMMO_762 (Ammo a Sniper Rifle-ba)

WHEEL OF TIME

A konzol ablakba (~) gépelhetjük be az alábbi kódokat:

god isten mód
allammo összes fegyver és lőszer
ghost falon átjárás
fly repülő mód
behindview 1 speciális karakter nézet
behindview 0 normál nézet
walk sétáló mód
killall [class] az [adott típusú] összes ellenfél megsemmisítése
playersonly idő leállítása és újraindítása
invisible 1 láthatatlanság be
invisible 0 láthatatlanság ki
killpawns összes szörny meghal
say [message] [üzenet] a játékosoknak
slomo # játék sebessége (1.0 a rendes)
summon [class] megfelelő típusú lény megidézése
switchcooplevel [new level] ugrás [új pályára] a fegyvereinkkel együtt
switchlevel [new level] ugrás [új pályára]

BATTLEGROUND: WATERLOO

1 játékos mód kódok

FIRST, GHOST, GAMMA, MARSS, EAGLE, METAN, FOTON, POLAR, TIGER, SNAKE, DONNN, VESTA, OXXID, DEMON, GIANT, EUROP

2 játékos mód kódok

CONTRA, PHASE, EXOTY, MOUNT, FIGHT, RUSTY, FIFTH, VESUV, MAGIC, VALEY, TESTY, TERRA, SLAVE, NEVER, RIVER, STORM

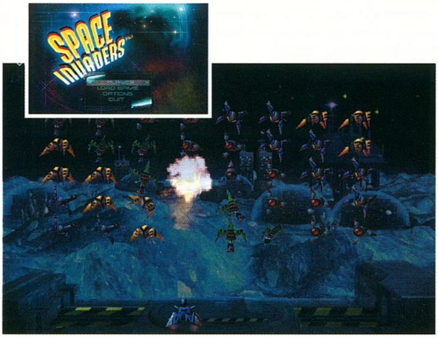
Bear™

HELYHIÁNY MIATT

Ismét itt a Helyhiány Miatt rovat hat kitűnő játékkal. Lesz itt kérem minden! Stratégia, sport, lövöldözés, bűntény és egy kis szórakozás, bár ezek játékok mind szórakoztatók. Egyébként a bemutatásra kerülő programok közül az utolsó hármat a Hasbro Int. jelentette meg. Csak így tovább!

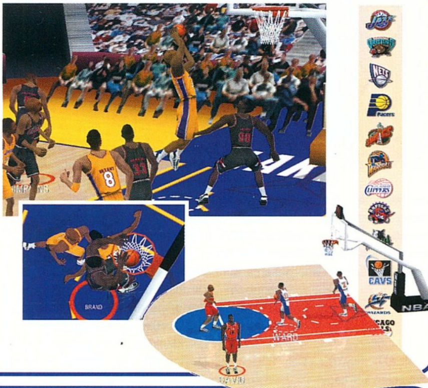
SPACE INVADERS

Azt hiszem, hogy ezt a játékot nem nagyon kell bemutatnom, hiszen a nagy öregek még a C64-es és az Amigás időkből ismerik, a fiatalabbak meg találkozhattak vele a játéktermekben vagy akár a kocsmákban. Az induló demó nem túl bíztató. Ez alatt azt értem, hogy lehetett volna egy kicsit kidolgozottabb is. Ami a vásárló szeme elé kerül, az legalább négy évvel ezelőtti színvonalat tükröz vissza. A zenéjéről viszont el lehet mondani, hogy lendületes, a játékhoz igazodó, hangulatot keltő műalkotás. A játék lényege nem túl bonyolult: a felszínen található űrhajót irányítva kell kilőnünk az előtűnő és egyre lefele igyekvő űrhajókat. Jobb nekik a másvilágon, különben mi jutunk oda, ugyanis miközben oldalazva lefele haladnak, lőnek ránk. A lövéseiket semlegesíteni nem tudjuk, viszont van némi segítségünk. A játéktér tetején átsuhanó űrhajókat eltalálva értékes csomagokhoz juthatunk: teljes energia, pajzs, kettős lövés stb. Érdemes ezeket felvenni. Időnként megjelennek amolyan főellenségek is, akiket kicsit nehezebben lehet kilőni, de nem lehetetlen. Mindenkinek ajánlom, aki könnyedebb szórakozásra vágyik.



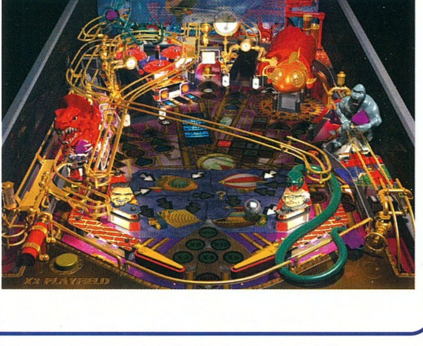
NBA BASKETBALL 2000

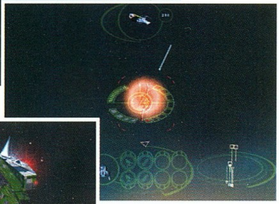
A kosárlabda az egyik kedvenc sportom, persze abból is csak az igazán színvonalas, például a profi NBA mérkőzéseket szoktam megnézni. Ilyenkor év vége felé meglehetősen sok sportjáték jelenik meg, melyek a jövő év elejét próbálják meg feldolgozni. A Fox csoport is így tett. Habár most jelent meg az Electronic Arts NBA Live-ja, azért még ennek a programnak is maradt némi létjogosultsága. Mivel mi magyarok büszkék vagyunk népünk fiaira, természetesen megnéztem a Chicago Bulls emberei közt Dávid Kornélt. A listában korrektül benne van, de a játékban már feketeként (!) ábrázolták. Hát ez nagyon bosszantó! Na, de nézzük a programot. A főmenüben minden szokványosnak mondható. A meccset elindítva sem lehet semmi különöset a program hibájaként felhozni. Nekem bejött, ami pedig az irányíthatóságot illeti, az egyszerűen nagyszerű! Nem bonyolították meg, ami sajnos az ilyen jellegű játékokra jellemző. A grafika átlagosnak mondható, a zene nem hagy az emberben mély nyomot. Az árnyékok végre hibátlanok. Végeredményben egészen használható kis játékot dobtak össze esős időkre.



PRO PINBALL: FANTASTIC JOURNEY

Aki ezt a játékot választja, jól jár, mert nem egy, hanem kettő is üti a markát. A kiadó az új játék mellé ajándékba adta a nem mai keltű The Webet. Erről elég azt tudni, hogy PC-n ez volt az első olyan flipper, amelyiknek a golyója fémszínű volt, és még a környezete is tükröződött rajta. Igaz, a flipper a játékteremben (kocsmában) az igazi, de PC-nk előtt ülve is eltölthetünk ezzel a programmal néhány órát. A Pro Pinball sorozathoz hűen most is csak egy pályát találunk meg a játékban. Ennek a kidolgozottsága azonban maga a tökély! Rejtett lehetőségek, több golyó együtt, színes kijelzőjű tábla... Kell ennél több? A zene minden pillanatban a játék szituációjához alkalmazkodik. Természetesen a beállítások során a pálya dőlésszögétől a golyó mozgásán keresztül a legrészletesebb grafikáig rengeteg féle lehetőségünk van. Aki szereti az ilyen (nem mindig nyugalmas!) játékot, annak melegen ajánlom. Flippereseknek kötelező darab!



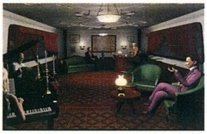


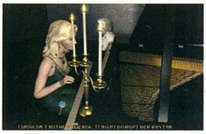
PHOENIX

Van még valaki, aki emlékszik az Epic nevű űrlövöldözős játékcsodára? Azokban az időkben (1992) az volt a piramis csúcsa. A Phoenix is erre a címre pályázhatott, hiszen a Microprose és a Team17 nevű csapat – úgy érzem – kitett magáért, mikor megalkotta ezt a 2 CD-ből álló játékot. A történet szerint az események a 23. század végén játszódnak. Főhősünk világméretű űrrendőrség pilótája, aki kalandjai során több összeesküvést is leleplez. A renderelt filmek sokasága a lövöldözést többször is felváltja. Mivel több faj képviseli magát a játékban, az embernek szinte olyan érzése van, mintha a Babylon 5-öt nézné. Induláskor kétféle játékmód közül választhatunk (történet szerinti küldetés, szabad küldetés). Az űrszimulátor egyértelműnek mondható. Az ellenséget az Elite-ben jól bevált térkép segítségével találhatjuk meg. Űrhajónk fegyverarzenálját mi magunk állíthatjuk össze. A grafikára nem lehet panasz. A zene érdekes módon nem audio-track formájában került a korongra, hanem wavként. Gondolom, a Phoenix jó pár űrszimulátor rajongónak fog kellemes perceket okozni.

AVALON HILL'S DIPLOMACY

Ki ne ismerné az 1959-ben társasjátékként megjelentetett I. Világháborús stratégiai játékot, a Diplomacyt? Számtalan feldolgozással találkozhattunk már, de a Microprose most tényleg valami nagyot alkotott. Jó hír a lustább (vagy csak elfoglaltabb) játékosoknak, hogy e-mailen keresztül is játszhatják ismerőseikkel a fordulókat, bár így a játékmenet lényegesen lelassul. Elmondható, hogy a grafikára odafigyeltek. Végre megértük azt az időt is, amikor nem csak a lövöldözős és kalandjátékok vannak szépen kidolgozva, hanem a stratégiai játékok is kiérdemelhetik ezt az előkelőséget. A játék nem túl bonyolult, mivel lehetőségeink erősen korlátozottak. Az egységeket irányítva kell minél nagyobb teret nyerni a térképen, és persze diplomáciai érzékünkkel szövetségeseket kell találni célunk végrehajtásához. Szövetséget egyszerre több állammal is köthetünk, persze több frontos háborúba is kezdhetünk, de így majdnem biztos, hogy nem érjük el célunk. Lehet pusztán egy délutános kikapcsolódás is, de a megszállottak játszhatják (jó ellenfelekkel) hónapokig is.





FATAL ILLUSION, MYSTERY SERIES: EPISODE ONE

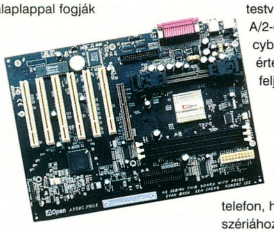
Kérdezz meg mindenkit mindenről, vizsgálj meg, és rakj el minden mozdítható tárgyat, kapcsolj össze látszólag értelmetlen dolgokat, jegyezz fel mindent a noteszedbe! Ez az igazi krimi receptje, csakhogy itt valahogy csak az első és az utolsó tanácsot fogadhatjuk meg. A történet még 1911-re nyúlik vissza, amikor a sivatagban éjszaka gyilkosság történik. Évekkel később, 1938. Újév napján, a Rajnán, egy luxus jachton találjuk magunkat a múlt után kutatva. Már az elején megtudhatunk hasznos kiegészítő információkat a hajó vendégeiről. Mindenkinek tehetünk fel kérdéseket, de válaszokat sajnos nemigen kapunk. Arra viszont figyeljünk oda, hogy ha valaki valami újat megemlít, információnkat másoknál is ellenőrizhetjük (célszerű). Következtetéseinket megtaláljuk a noteszunkban. Sajnos az átvezető animációk idegesítően lassúak, ami kissé vontatottá teszi a játékot. A zene se valami jó, a grafika átlagosnak mondható, éppen ezért érthetetlen a 3 CD-n elterülő adatmennyiség. Habár az idő elszállt a Colonel's Bequest grafikájú krimik felett, ez a játék hangulatában és játszhatóságában meg sem közelíti a nagy öreget. Csak krimi megszállottaknak javaslom.

ErniE

HARDWARE NEWS

MILLENNIUMI ALAPLAP: AOPEN AX6BC PRO II - MILLENNIUM EDITION

A fejesek és a tervezők gondoltak egyet az AOpennél, és kisütötték, hogy a nevezetes 2000. év eljövetelét korlátozott példányszámban kiadott alaplappal fogják



megünnepelni. Az alapot a Slot-1-es, Intel BX chipsettel ellátott - az aranyozott chipset hűtőborda miatt már amúgy is különlegesnek számító - AX6BC Pro szolgáltatta, amelyet a népek tovább tuningoltak. Lássuk a változtatások sorát: az alaplap PCB-je tiszta fekete (amolyan Mátrix feel), a márkanév és a típus feltüntetése mellett alumínium táblácskába vésett 'Millennium Edition' díszeleg, amit a következő, nyákra szitázott felirat egészít ki: „We design this board with pride… (és aláírások a tervezőktől/cégvezetőktől nyomtatott betűkkel)". Impresszív. Az aranyozott hűtőbordát a még drágább alapanyagú platina bevonatú váltotta fel. Az optikai tuningon felül jobb minőségű kondenzátorok kerültek a lapra (bár már az eredetiek sem voltak bénák), illetve a Frequency Isolation Wall nevű technika a jelerősséget hivatott magas minőségi szinten garantálni. Bár nem vagyunk biztosak benne, hogy az eredeti Pro verzióban ezt nem lehetett, mindenesetre a press release újdonságként emeli ki a BIOS-ból állítható proci V-Core feszültséget.

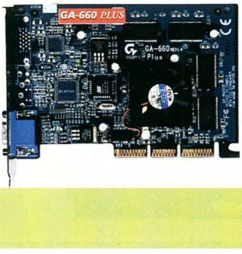
Mint láthatjuk, vérbeli gyűjtői darabbal állunk szemben, ezt támasztja alá a mindössze 2500 darabos volumen, illetve a körülbelül 55 000 forintos nettó ár. Kis hazánkban legfeljebb 1-2 darab fog felbukkanni, hisz például egész Ausztrália (azaz az ottani Aopen képviselet) mindössze 100 darabot fog kapni. Ezen cikk megjelenésének időpontjára már szinte biztos, hogy az érdeklődők az összes lapot lejegyezték, azaz bekerült többek között a Jazz Multimedia Outlaw - Bonnie & Clyde Edition és a 250 dolláros, a Wachowski testvérek által dedikált Mátrix A/2-es poszter mellé, mint cyber-ereklye, melyeknek értéke csak megy egyre feljebb és feljebb…

STARTAC CLIPON ORGANISER

Az amerikai Motorola cég legújabb fejlesztése kivételesen nem mobil telefon, hanem a kedvelt StarTAC szériához készített digitális határidőnapló. A termék a rendes határidőnaplók minden tulajdonságával s részével rendelkezik, így megtalálható benne ezeknek minden fontosabb eleme, mint például: naptár, telefonkönyv, világóra, melyek adatait a különböző megbeszélések bejegyzéseihez hozzá is tudjuk rendelni. Elhelyezése igen ötletes, mivel csak rá kell pattintani a telefon hátuljára, a tartalék akkumulátor helyére - ennek egyértelmű hátránya, hogy a kiegészítőket nem tudjuk halmozottan használni, tehát választanunk kell a clipOn Organiser és a tartalék akkumulátor között.

A telefon hátulján található kivezetéseken keresztül képes a kétoldalú kommunikációra, ennek megfelelően az Organiser valamelyik menüjéből kiválasztva a keresett kontaktszemélyt egy gombnyomással már tudjuk is hívni – lehetőség van arra, hogy a kijelzőn megjelenő adatokat 180 fokban elfordítsuk, ennek köszönhetően a balkezesek is könnyebben tudják kezelni. A clipOn Organiserhez természetesen kapunk kezelő software-t is, melyet IBM PC kompatíbilis gépeken tudunk futtatni. Ennek segítségével a legtöbb, manapság a komputeren használt határidő software-ből - Microsoft Outlook 97/98, Microsoft Schedule+, Symantec ACT! - át tudjuk az adatokat küldeni organiserünkbe. Fontos megemlíteni, hogy a szerkezet nem igényel a telefontól semmilyen áramellátást, mivel élettartamáról két lítiumelem gondoskodik - ezekkel képes akár kilenc hónapig is üzemelni. Ha az elemek netán kimerülnének, akkor sincs nagy gond, mivel az adatok nem flash memóriában tárolódnak, s így nem vesznek el soha.

• A közeljövőben a Gigabyte és az ELSA jelentet meg 0,22 mikronos TNT2 chippel szerelt kártyákat. Hasonlóan a GeForce gyártási folyamatához, az új TNT2 Pro chipeket 0,22 mikronon fabrikálják, így az alap órajeleket 143/166 MHz-en tudták fixálni. Ez már súrolja a TNT2 Ultra értékeit (150/183), sőt az internetes tesztek alapján a 170/180-ra húzott GA-660 Plus egy hajszálnyival gyorsabb is, mint az Ultra változat.



GIGABYTE

• Az egymilliomodik SideWinder Force Feedback Pro decemberben gördült le a gyártósorokról. Ezzel a teljesítménnyel a Microsoft az erő-visszacsatolásos vezérlőeszközök piacán vezető szerepet tölt be, ám gyilkos versenyről aligha számolhatunk be, hiszen joystick kategóriában mindössze két termék jelent valós alternatívát a potenciális vásárlók részére.

• A MacWorld Expón a 3dfx bejelentette, hogy tavasszal napvilágot látnak a Voodoo4 és Voodoo5 kártyák Maces változatai, teljes natív támogatással.

• Nyár közepére a Creative Labs is elkészíti a SB Live Maces változatát, illetve ehhez kapcsolódóan létrehozzák azt a keresztplatformos sound API-t, amely támogatja majd a 3D és több-csatornás hangot, valamint a Dolby Pro Logic dekódolást DVD lejátszás esetén.

• A Klips Promedia v.2 – 400 után az Altec Lansing új, 4 plusz 1 csatornás hangszórórendszere, az ADA885 is megkapta a THX minősítést. 120 watt összteljesítmény (4x15 wattos a szatellitek 60 wattos mélynyomóval megspékelve), LCD kijelző, kényelmi funkcióként pedig távirányító jellemzi majd az ADA család új tagját.

• Az Epox is kiadott egy elit alaplapot BX6 Special Edition néven. A paraméterei valóban messze kiemelik a BX-es átlagmezőnyből (6PCI slot, mindenre kiterjedő szoftveres konfigurálási lehetőség, onboard debug card), az egyetlen komoly "baj" vele, hogy egyelőre csak a tajvani site-on olvashatunk róla. Sajnos az európai forgalmazása még kétséges.

SONY VAIO MUSIC CLIP MC-P10

A Sony sem maradhatott ki sokáig a hordozható Mp3 lejátszók bizniszéből, úgyhogy megjelentette legújabb hordozható elektronikai termékét, mely a VAIO családhoz tartozik,

konkurenciával ellentétben alapból 64 MB Flash memóriát tartalmaz - ami már elegendő arra, hogy jó minőségben tömörített számokat hallgathassunk utazás közben. A memória mennyisége egyelőre nem növelhető, pedig nem lenne rossz, ha pont a Sony jelentetné meg az első 128 MB-os hordozható lejátszót – mondom ezt az Ultra-Cool Design miatt. A Music Clip képes alapból az mp3-ak visszajátszására, sőt e mellett még a wav és ATRAC3 típusú file-okat is képes lejátszani – ez utolsó a Sony által kitalált legújabb tömörítési forma, mely elődjét használják a MiniDiscek a rajtuk tárolandó zenei anyag lévén az internet zenei formátumaként elterjedt mp3 számok tárolására és visszajátszására lett kitalálva. Az egész szerkezet alig nagyobb egy ceruzaelemnél, s a

- A 3Com szem előtt tartva a hányatott sorsú net nélkül vergődő játékosok (ők azok, akik még aludni is szoktak:)) jelentős tömegének szinte ordító igényét, “különleges” Internet Gaming Modemmel jelentkezett a piacon: US Roboticra jellemző minőség, kiemelkedő bundle, és a legjobb csatlakozás, amelyet 56 k-s modemtől kaphatsz. Egyelőre itthon még elérhetetlen.

- A Sega nagy örömére az év utolsó két hónapjában 1,5 millió Dreamcast talált gazdára. A karácsonyi szezon top konzolja – értékesítési szempontból – mégis a PlayStation lett, hiszen a Sony közel 3 millió eladott példánnyal dicsekedhet.

- Az MP3 Smart-DJ cartridge segítségével a PSX le tudja játszani az MP3 CD-ket. Lassan megtanuljuk, hogy a PSX mindenre képes..:). A hi-fi és videokimenettel ellátott dekódoló további extraként tartalmaz ezer beépített cheatet is. Mindezt 35 fontért.

NVIDIA NV11 ÉS NV15

Az Nvidia közreadta új chipjeinek specifikációit, melyeket a GeForce utódjának szán. Az NV15 a Ge256 core alaposan átdolgozott változata: először is 0,18 mikronos csíkszélességgel készül, és ennek köszönhetően a 120 MHz-es javasolt órajel 160 MHz-re növekedik – rögtön 33%-os teljesítménynövekedés. A fontosabb újítás az, hogy a 4 futószalag mindegyike képes most már akár két textúrát is kiszámítani egy pixelhez, tehát a multitextúrázás gyakorlatilag ingyenessé válik. Ennek eredményeként a fill rate 640 Mpixel/1280 Mtexelre ugrik, amely bizony igencsak magas érték. A kártya tehát várhatóan több mint kétszer gyorsabb lesz a GeForce-nál az olyan hw-igényes játékokban, mint pl. a Quake3...

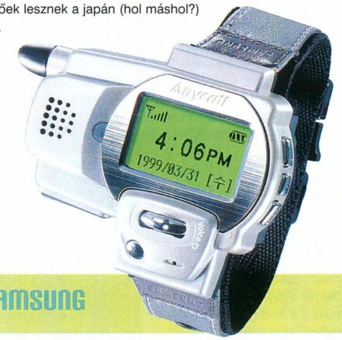
Az NV11 a “kistestvér”, mindössze két 3D-s futószalaggal, tehát kisebb teljesítménnyel – ellenben ezt az Nvidia notebookokba szánja, melyek mezőnyében jelenleg szinte csak a Savage chipek képezik a konkurenciát.

A legjobb hír pedig az, hogy a chipeket január végétől szállítják a gyártóknak, tehát a márciusi Cebit után már a kész kártyákról is beszámolhatunk majd.

PC GURU hardware Team

ANYCALL WATCH PHONE

A Samsung elkészítette az első prototípusát a mobiltelefonnal kombinált órának. A Watch Phone memóriájába 250 nevet tárolhatunk, rendelkezik beépített naptárral, számológéppel. A full cyber designal megáldott szerkezet első példányai tavasszal már elérhetőek lesznek a japán (hol máshol?) piacon.



SAMSUNG

GUILLEMOT GEFORCE 256

Kicsit megkésve bár, de a Guillemot GeForce256-os kártyái végül is még az év első hónapjában napvilágot láttak. Némiképp meglepő, hogy a francia székhelyű cég csak az Észak-Amerikában forgalomba kerülő termékeket látta el a Hercules márkanévvel (Hercules 3D Prophet), azaz úgy ítélték meg, hogy Európában a Guillemot 3D Prophet jobban cseng. A döntés során nyilván nem vették számításba a magyar piacot..:).

GUILLEMOT

SEIKO KINETIC AUTO RELAY - ARCTURA 100

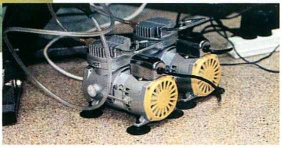
A híres Japán Seiko cég legújabb órájáról bátran lehet állítani, hogy mérföldkövet jelent a karórák terén, hiszen ez jelenleg a világ egyik legenergiatakarékosabb órája! A Kinetic Auto Relay technológia lényege, hogy az órának a rendelkezésre álló energia 15 százalékára van csak ahhoz szüksége, hogy a pontos időt nyomon kövesse, a maradékot az óra mutatóinak mozgatása emészti fel. Ezért ha az óra “agya” érzékeli, hogy a szerkezet nem mozog – vagyis nem hordjuk – több mint három napig, akkor leállítja a mutatók mozgását, s Suspend módba kapcsolja magát. Ebben az állapotban négy évig képes megmaradni anélkül, hogy elfelejtené a pontos időt, s ezután kis csuklómozgásra újra visszaállítja - igen látványos módon - a mutatók megfelelő állását.

SEIKO

ELZA FORCE

A PC Guru stábjának december végén nyílt lehetősége arra, hogy kipróbálja az Elsa kifejezetten szimulátor és akció programokhoz fejlesztett „force-os" játék rendszerét.

Bár a székből és a 3D szemüvegből álló kombinációt korábban csak a nagyobb szórakoztató és játék ipari kiállításokon szemrevételezhettük, jelenleg már Magyarországon is létezik belőle mintadarab. A szerkezet a maga egyszerűségében egy pilóta fülkéhez hasonlatos, ahol a beépített kijelző (egy közepes méretű PC-s monitor) és a 3D-s szemüveg a látványért, a dupla kompresszor és Microsoft SideWinder Force Feedback Pro, az erőhatások visszacsatolásáért felelős. Ahogy az már lenni szokott (valahogy a FFB-es kormányok óta kételkedünk az ilyen technológiában, persze tisztelet a kivételnek) a komoly kinézet ellenére sem vártunk túl nagy erőkifejtést a combó lelkétől, ám annál nagyobb volt a meglepetésünk, amikor kényelmesen elhelyezkedve a székben feldübörögtek a hajtóművek. A tesztrendszer gépén a Rogue Squadron futott, ami persze sokkal inkább akció játék, mint sem szimulátor. Azt



már korábban is tapasztalhattuk, hogy játék közben egy FFB-es joynak köszönhetően a gépet ért hatások szinte „megelevenednek", ám az merőben új volt, hogy a felszállást követően a szilárd talaj megszűnt létezni. A képeken talán jól látszik, hogy az egyik kollégánk milyen elkeseredetten próbál úrrá lenni a helyzet reménytelenségén. Nos, az élmény elsőre valóban sokkoló: a gyengécskének vélt kompresszorok eszeveszetten dobálják a széket a dőlésszögeknek megfelelően. Hosszú pillanatokig az ember csak azért küzd, hogy valamiképp egyensúlyba hozza a rendszert, ám ha ez megvan, akkor a játékban sodródunk akaratlanul a homokdűnéknek. A 3D-s szemüveg növeli a térhatást, a jól bevált SideWinder pedig tovább nehezíti az amúgy sem egyszerű irányítást. Azonban bármennyire is ádáz a technika, idővel sikerült felülkerekedni a helyzeten és eredményeket elérni a birodalmi vadászok ellen. Ekkor jött el a pillanat, amikor az is feltűnt, hogy az egész rendszer a joystick mozgására reagál. Ezzel az egyetlen baj, hogy a hajót ért találatokat és az ütközéseket már nem kíséri fizikai hatás, azaz mindössze a joystick „tájékoztat" arról, ha például nagy sebességgel a földnek csapódunk. Természetesen ennek köszönhetően lemondhatunk a hajtóművek rezgéséről, az utánégető dobásáról, csupa olyan valós élményről, amelynek a visszaadása tovább növelte volna az már-már is vidámparkba illő játékélményt. Ezek hiányában a megvalósítás inkább dicséretes, mint sem kiemelkedő. A széket már itthon is meg lehet vásárolni, sőt létezik belőle egy kisebb változat is, ahol mindössze egy kompresszor gondoskodik a szükséges erő kifejtéséről.

INFOBOX

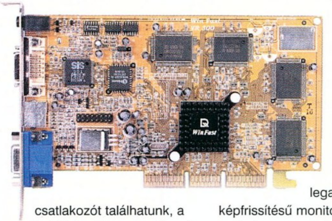
HRP Hungary
Tel.: 452-4600

LEADTEK WINFAST VR300

Friss tesztkártya érkezett a PC GURU szerkesztőségébe, a dobozra ragasztott project matrica még alig száradt meg rajta. A termék annyira új, hogy a Leadtek weblapjain csak a cikkleadás határideje előtt pár nappal jelent meg némi információ, az is csak szűkszavú technikai paraméterekkel. A gyártó a kézikönyvből is csak pre-release változatot nyomtatott, sok helyen Leadtek GeForce256-nak nevezik a VR300-at.

A videokártya a szokásos Leadtek minőséget képviseli és beleilleszkedik a gyártó piaci stratégiájába. Azonban nem a megszokott 3D-s chipeket tartalmazza, hanem az SiS 1999-ben bejelentett gyorsítóját, az SiS300-at. A gyártó 7 fő modult integrált a szilíciumra: 2-szeres AGP videovezérlőt, 128 bites 2D/3D megjelenítést, DVD és videogyorsítást, valós 128 bites memóriabuszt. A videokártya-gyártók a kiegészítő SiS301-es chip segítségével (amelyet a VR300 már tartalmaz) PAL TV kimenetet, TFT monitortámogatást és második monitor csatlakoztatását valósíthatják meg.

A Leadtek az összes lehetőséget beépítette a fentiek közül, ráadásként 3D-s szemüveget is csomagolt a dobozba. A kártya hátulján 4



csatlakozót találhatunk, a legfelső a 3D-s szemüvegé, alatta az LCD monitor, a TV kimenet és a monitor csatlakozója található. Beszerelés után a Windows Standard VGA vezérlőként ismerte meg a kártyát, de a driverlemez megfelelő könyvtárának megnyitása után a vezérlőprogram (amely létezik már a Windows 2000-hez is) pár perc alatt feltelepült. A képernyő tulajdonságok menüben megjelentek a kártyához tartozó fülek, melyekkel a szokásos beállításokon kívül finomhangolást és némi tuningot is elvégezhetünk. Itt lehet tesztvideó segítségével beállítani a 3D-s szemüveg tulajdonságait is. Mint már annyiszor mondtuk, az ilyen szemüvegek használatához legalább 100 Hz képfrissítésű monitorra lesz szükség, ugyanis a 3D hatás eléréséhez a monitor az egyik fázisban az egyik szemnek, a következőben a másiknak rajzolja ki a képet, így voltaképpen 50 Hz-es képfrissítést látunk, ami már akár néhány perc után is fárasztó lehet. Szerencsére az újabb monitorok 640*480-as felbontásban akár 140-160 MHz-es képfrissítést is tudnak, így a 3D-s hatás bizonyos játékok esetében feldobhatja a megjelenítést.

A kártya teljesítménye nem mondható kimagaslónak, de ez abszolút szubjektív. A driverek még nem kiforrottak, valószínűleg még csak az első tesztmeghajtókat kaptuk meg, azonkívül nehéz versenyre kelni a most divatos GeForce256-tal (a Leadtek viszont gyárt kártyát ezzel a chippel). Azonban az SiS chip kombinált tudása, a driverek gyorsítása és a kedvező ár reális alternatívaként jeleníti meg a piacon a Leadtek WinFast VR300-at.

Flex
flex@webit.hu

INFOBOX

WinFast VR300
Kelly-Tech Kft.
Tel: 350-1246

TOSHIBA SATELLITE 2100 CDS

A Toshibánál évente négyszer frissítik az éppen futó notebook modellszériákat. A változtatások mind designban, mind teljesítményben, mind szolgáltatásban megnyilatkoznak. Az alapkoncepció még mindig az, hogy a felhasználó egyre kisebb méretű és egyre nagyobb tudású gépet kaphasson a lehető legolcsóbban. A Toshiba Satellite sorozata a középkategóriás noteszgépek piacát célozza, aholköztudottan nagy a túlkínálat és az árharc kíméletlen.

A Satellite 2100 CDS-ben 400 MHz-es AMD K6-2-es (3DNow!) processzor dolgozik, 32 MB PC-100-as operatív memóriával rendelkezik (felbővíthető 160 MB-ra). A háttértár 4,3 GB-os, UDMA 2-es merevlemez. További háttértárolók: 24x-es CD-ROM meghajtó és 1,44 MB-os floppy meghajtó. A beépített 12,1 colos (Color Bright Dual Scan) kijelző nagyon szép, nyugodt, éles képet produkál. Kontrasztaránya 50:1, fizikai felbontása 800x600 képpont, de ennél nagyobb felbontások is használhatók rajta

(Virtual Display Mode). A kijelzőt S3 ViRGE MX (2 MB SGRAM) grafikus chip hajtja, melynek nem erőssége a 3D-gyorsítás, de a noteszgép céljait figyelembe véve minden más szempontból teljesen elfogadható teljesítményt nyújt. A készülék hangkártyával és hangszórókkal is fel van szerelve. DOS alatt SB Pro kompatibilis, Windows alatt pedig DirectSound és HRTF alapú (Head-Related Transfer Function) DirectSound3D-t is támogat. A digitális lejátszás mellett 64 csatornás wave-table midi lejátszást is támogat. A gép beépített V.90/K56flex modemet is tartalmaz, így internetezésre és elektronikus levelezésre is tökéletesen alkalmas. A hordozható számítógépek egyik sarkalatos pontja az egér megvalósítása. Szerintem még mindig a trackball a legjobb, utána jön a touchpad, és a 2100 CDS esetében alkalmazott pöckös (Accupoint™) megoldás tetszik a legkevésbé. A gép csatlakozókkal rendesen el van látva: 2 db PC CARD (PCM CIA), PS/2 egér, külső VGA, USB, valamint soros és párhuzamos portok. A Li-Ion Grafit akkumulátor 2 órán keresztül képes tartani a lelket a készülékben. Mivel a hordozható gépek sokkal fejlettebb energiagazdálkodással rendelkeznek asztali társaiknál, így sokféle lehetőség van az akkumulátoros üzem közbeni takarékoskodásra (pl. lejjebb venni a kijelző fényerejét, merevlemezeket leállítani stb.). Különösen tetszett a hibernáció funkció, amelyből a gép kb. 10 mp. alatt (bootolás nélkül) újra üzemkész volt, és az eredeti memóriatartalmat is visszaállította. A gépen előre telepített Win98 SR2-t és Microsoft Works 4.0-t találunk.

SakmaN
sakman@vogel.hu

INFOBOX

Technotrade Rt.
Tel.: 410-5987

PINNACLE STUDIO PCTV USB

A Studio PCTV külső, USB-s változata az 1999. év végén jelent meg. Első ránézésre nem túl bizalomgerjesztő: zöldeskék színe, szögletes formája – mely leginkább tusfürdő dobozra emlékeztet - nem a mai divatot majmolja. De ahogy a reklám is mondja, ne ítélj elsőre. És ez igaz is, a PCTV USB minden egyéb tulajdonsága igen jónak mondható. Hangsúlyozom, hogy semmiféle műszeres mérésnek nem vetettem alá a berendezést, a véleményem pedig szubjektív megfigyelések eredménye. A kis doboz telepítése igen egyszerű, a szitázott feliratok egyértelműen jelzik, hogy hova mit kell dugni. Külső tápegységre nincs szükség, az áramot az USB porton keresztül kapja. A szoftver telepítése szintén egyszerű, a számítógép azonnal észreveszi a készüléket, bekéri a CD-t, és egy perc múlva már használhatjuk is új szerzeményünket.

A PCTV USB többfunkciós eszköz. A kombinált TV-FM rádió tuner segítségével számítógépünk monitorán nézhetjük kedvenc TV műsorunkat (akár ablakban, akár teljes képernyőn). Munka közben hallgathatjuk kedvenc FM csatornánkat. A műsorokat természetesen merevlemezre rögzíthetjük, mint ahogy a külső forrásból származó jelet (kamera) is. A PCTV USB 320x240-es felbontásig tud mozgóképet rögzíteni (MPEG, AVI, RealVideo), hangot pedig 16 biten, sztereóban, WAV vagy WMA formátumban. Antennajelnek az otthoni - sajnos igen gyenge minőségű – AM mikrót, külső jelforrásnak pedig az ősrégi Panasonic M10-es kamerámat használtam. Gyakorlatilag framedrop nélkül tudtam mozgóképet rögzíteni mindkét forrásból, természetesen a legnagyobb felbontásban. A rögzített film minőségét a kamera által szolgáltatott jel alapján ítéltem meg, és igen jónak találtam.

A PCTV USB igen jól el van látva szoftverekkel. A telepítéskor 3 alkalmazás kerül fel gépünkre: a TV és a rádió-vevő, valamint a multimédiaszerkesztő program. Mindkét vevő szoftver igen egyszerűen kezelhető, könnyen beállítható, konfigurálható. A meglepetést a szerkesztő program okozta. Ennyire hihetetlenül egyszerűen kezelhető és egyértelmű szoftvert még sohasem láttam. A rögzített filmrészleteket egymás után dobáljuk, a megfelelő wipe-ot berakosgatjuk közéjük,

megtűzdeljük extra hangeffektekkel, majd egyetlen gombnyomással legeneráltatjuk a filmet. Tényleg gyerekjáték. A CD-n található még a RealProducer szoftver is, amellyel bármely rögzített anyagunkat „kisugározhatjuk" a netre.

SakmaN

INFOBOX

AXICO Kft.
Tel.: 324-3255

MIKLAND :-)
COMPUTER
MINŐSÉG MINDENáron!
MATROX G400 MAX 32MB SGRAM BOX 53.990,-
MATROX MARVEL G400+TV TUNER 67.990,-
ASUS V6600 GEFORCE 32MB AGP 59.990,-
PLEXTOR 8x/2x/20x SCSI CD újraíró 65.990,-
PLEXTOR 8x/4x/32x ATAPI CD újraíró 57.990,-
YAMAHA 6x/4x/16x SCSI CD újraíró 42.990,-
PIONEER 10xDVD-ROM 22.990,-
TEAC 40x ATAPI CD-ROM 10.990,-
PLEXTOR 40x SCSI CD-ROM 20.990,-
Magyar feliratos DVD filmek teljes választéka, már 3.500Ft-tól!!!
Az áraink nettó árak, és a raktárkészlet erejéig a hirdetés felmutatásával érvényesek!
Tel: 375 3716, 488-7690 Fax: 214 5183
mikland@mikland.hu, www.mikland.hu
1012 Budapest, Attila út 117.
H-CS: 10-18h P: 10-16h Sz: 10-14h
YAMAHA
PLEXTOR
AGP
CE

GAMELAND PC CD SHOP
Akciós CD-ROM-ok 2.490,-
Hálózatos játék a Csili-ben!
Csomagküldés a leggyorsabban, legmegbízhatóbban!
A legnagyobb választék a LEGJOBB ÁRAKON!
EVOLUTION
AKG
Evolution és AKG termékek széles választéka!
DVD filmek a körúti üzletünkben: 4.990,-Ft-tól
gamelandcd@hotmail.com
Kérd ingyenes árlistánkat, tájékoztatónkat!
1073 Bp, Erzsébet krt. 21. Tel: 344-5810, 20-944-1564
Nyitvatartás: H-P: 10-18 SZ: 10-14
1201 Bp, Baross u. 55. Tel: 284-1471, 283-0230/36
Nyitvatartás: H-P: 10-20 SZ-V: 10-18

Hamarosan találkozunk a NET-en!

Komplett konfigurációk, új és használt alkatrészek adás-vétele. Számítógépek átépítése, javítása, bővítése GARANCIÁVAL! Új konfikra 1+3 év garanciát vállalunk!

OTP HITEL LEHETŐSÉG!

DIAMOND MULTIMEDIA

Voodoo I	10.000.-
Voodoo II	17.000.-
Viper V550	18.000.-

SAMSUNG írható CD 288.- nettó

Compaq P-100

Intel P100MHz
16MB RAM
850 MB HDD
S3 Trio 2MB
1,44" FDD
baby ház
Win'95 billentyűzet
mouse

bruttó: 34.000.-

Használt alkatrész áraink (bruttó):

PI alaplapok:	7.500.-tól
PI procik:	2.499.-tól
4MB EDO RAM:	1.500.-
8MB EDO RAM:	3.000.-
16MB EDO RAM:	6.000.-
Használt HDD-k:	6.000.-tól
Használt CD-ROM:	6.500.-tól
Használt PCI VGA:	3.000.-tól
Intel 740 8MB AGP:	9.000.-

VIDÉKI VÁSÁRLÓINKNAK POSTAI UTÁNVÉTES LEHETŐSÉG!
Monitor szervíz rövid határidővel!

EXTREME COMPUTERS

Címünk: 1065 Budapest VI. Podmaniczky u. 2.
A Nyugatitól és az Arany J. u-tól 2 percre, a 73-76-os troli megállójával szemben!
Tel./Fax: 302 86 88
06 209 218 686
Nyitva: H-P: 09-21-ig

LORD COMPUTER

XIV. ker. Budapest, Nagy Lajos király u. 121-123. Telefon: 469-6000 Fax: 469-6006
XIII. ker. Budapest, Hegedűs Gyula utca 1. Telefon: 329-2353 Fax: 239-9074
WESTEND CITY CENTER, Bethlen Gábor sétány 3.
Faxbank: 233-3666/1024## E-mail: info@lord.hu http://www.lord.hu
Nyitva tartás: hétfőtől péntekig 10 - 18 óráig, szombat 10 - 14 óráig.
WESTEND nyitva tartás: hétfőtől szombatig 10 - 21 óráig, vasárnap 10 - 18 óráig.

A LEGJOBB JÁTÉKKLUB A VÁROSBAN!

HÉÉÉ HAVER!
Akarsz P-II 500MHz-es gépeken hálóban 9ed magaddal játszani, akkor gyere a GameStation-be a WESTEND CITY CENTERBE...
SzuperGigaCool sávszélesség a legjobb siteokhoz!
CoolStation, CyberStation KereeStation... :)

ÚJ ÜZLETÜNK A WESTEND CITY CENTERBEN!

LifeView TV Tuner és Kamera Akció !

17700.-FT+Áfa	21900.-FT+Áfa	13500.-Ft+Áfa
FlyVideo 98 TV Tuner	**USB TV TUNER /KÜLSŐ**	**USB CAMERA**
FM Rádió	Digitalizálás	300K Pixel
Teletext	Telses képernyő	Videokonferencia
Távirányító	Videokonferencia	Video mail
Digitalizálás	Video mail	Snap Shot
Teljes képernyő	Snap Shot	
Videokonferencia		
Video mail		

EAST COMPUTER KFT /1107 BP. Ceglédi út 1-3
T/F: 431-3439, 06-30-944-6650 / Postai utánvét

COMPSERV TC
Kereskedelmi és Szolgáltató Kft.

XIV.k. Budapest, Nagy Lajos kir. útja 168.
Telefon/fax: (36-1) 36-36-36-1, 25-15-777
FAXBANK 2-333-666 , 2130## ,
www.iridium.hu/compserv95

ASUS alaplapok Hivatalos forgalmazótól, 3 év garanciával!
(egyéb ASUS termékekre 2 év garancia)

Alkatrészek

ASUS P3C 2000 ATX alaplap Slot1/intel820/4xAGP/133MHz/ATA66	44.000
SOLTEK 67KV ATX alaplap Slot1/Via820/4xAGP/133MHz/ATA66	30.700
Leadtek VGA vez. TNTII (M64) 32MB	26.900
Leadtek TV2000 TV-Rádió tuner (TXT, távszab.)	23.100
JAZZ 9902 5+1 Hangszóró szet 2000W PMPO	19.200
JAZZ DOLBY PROLOGIC DECODER	19.300
GOLDEN MELODY HI-FIVE hangk. 4+1 hangszóró klm.	10.900
INFRA egér A4Tech (infra adó-vevővel)	3.800

Számítógépek

PEGAZUS 132.200
15" Samsung monitor 3 év gar. 1024x728 dig
C366MHz/32MB/3D 4MB AGP/4.3GB ATA66/
hangkártya/90W hangszóró/ATX mini ház/billentyűzet/egér

5 év garancia

AZ árak nem tartalmazzák az ÁFA-t és változhatnak!

PixelView

PINNACLE SYSTEMS

WIN COMPUTER
1067 Budapest, Szondi u.19.
Tel.: 353-4304, Fax: 317-2834
http://www.win.hu
E-mail: win@win.hu

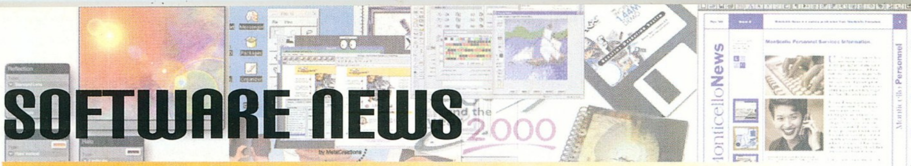
TOTÁLIS MULTIMÉDIA

TV-TUNER kártyák
magyar használati utasítás
magyarított szoftver
Teletext, AVI digitalizálás
FMrádió (opc.)
Távirányító (opc.)

További Pinnacle digitalizálók:
MP10 (MPEG, CD írás)
DC10Plus (S-videó)
DV (DV+Digital8)
DC30plus
DV500

DVD, MPEG2, CD-RW széles választékban.

Szolgáltatás:
Dia- és negatívfilmek digitalizálása.
Archiválja fényképeit PC-n!

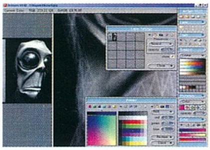


SOFTWARE NEWS

Kalandozás a legújabb programok világában

ARTGEM V1.02

A Svédországban alapított RL Vision nemrég publikálta első programját, az ArtGemet. A fejlesztőcsapat, melynek tagjai közt számos C64-es valamint



Amigás hírességis is megtalálható, új felfogású rajzprogrammal próbál betörni a grafikai szoftverek piacára.

Az ArtGem elsődleges felhasználási területeként a fejlesztők a multimédia-, web-, játék- és demografikák professzionális elkészítését jelölték meg. Kezelőfelülete már első ránézésre is egyedinek, érdekesnek tűnik, főleg ha összehasonlítjuk a hagyományos Windows megoldásokkal. Az Artgem néhány érdekesebb tulajdonsága: brush használata, több brush tárolása saját vágólapon, airbrush, textúra rajz, nagyításkor megosztott képernyő, több réteg használata, tetszőleges számú undo/redo stb.

http://www.rlvision.com

GENESIS 3D V2.0

3D-s szerkesztő is, meg nem is. Játéktervező is, meg nem is. Ő a Genesis 3D... Már régóta figyelemmel kísérem ennek az érdekes programnak a fejlődését, de csak v2.0 változata hozta meg azt az áttörést, amelyet a program fejlesztői már oly régóta ígérnek. Tulajdonképpen olyan 3D-s tervezőről van szó, mellyel nemcsak modellezni lehetséges, hanem a már létrehozott, vagy éppen szerkesztés alatt álló világokban real-time mozogni is képesek vagyunk. Az objektekhez (3D-s) hangokat, effekteket (pl. köd), zenéket és dinamikus fényeket rendelhetünk hozzá. A Genesis koncepciója jóval túlmutat napjaink 3D-s fejlesztő- és tervezőprogramjain, és a nem is oly távoli jövőt vetíti elénk. Képzeljük csak el, amikor pl. a Quake IV pályákat úgy fogják tervezni, hogy közben valós időben mozognak is bennük.

A program felhasználási területei - bár még koránt sincs kész- elsősorban a 3D-s játékok, a bemutatók, a reklámok elkészítése, egyszóval azok a fejlesztések, melyekben látványos 3D-s megjelenítésre van szükségünk. Egyéb tulajdonságai a „hordozható" kamera, a tetszőlegesen animálható objektek, a D3D támogatás, az optimalizált D3D textúra cache stb. A szerkesztő és a demo sajnos nem fér rá a CD mellékletre, így az érdeklődő ezeket az alábbi web oldalról töltheti le.

http://www.genesis3d.com

HOTBAR

A tavalyi esztendő a skinek „nagy éve" volt. Eddig soha nem tapasztalt mennyiségben jelentek meg az olyan programok, melyek segítségével a Windows (és más

alkalmazások) felületét ízlésünk szerint feldíszíthettük, vagy teljesen átformálhattuk. Emlékezzünk csak a Neoplanet programra (PC-Guru 1999/07), mely nemcsak a Microsoft Internet Explorer fekületét dekorálta ki,

HÍRCSOKOR

• A Microsoft Millennium tesztelése már javában folyik. A Windows 98 utódjának szánt otthoni operációs rendszer második bétaváltozata továbbra is DOS alapú. Megjelenését az elemzők az év közepére várják.

• A Microsoft bejelentette, hogy Beta változata után az Internet Explorer v5.5 végleges verziója nemsokára megjelenik. A új böngésző érdekességei a továbbfejlesztett Webes szabványok (CSS1, SMIL, DHTML) támogatása és a fokozottabb megbízhatóság.

• A Windows 2000 napokon belül a boltok polcaira kerül. A rendszer háromféle kiszerelésben lesz kapható: Professional (Kliens oldal), Server és Advanced (szerver oldalon)

• A Netscape Communicator v4.71 változata megjelent. A várva várt ötös ellenben még mindig késik.

• A Real Networks bemutatta az ún. RealPresenter technológiát, melynek segítségével diavetítésekkel kísért előadásokat tarthatunk az interneten keresztül.

• A Qualcomm népszerű levelezőprogramja, az Eudora ezentúl két változatban lesz kapható. Egyik az ingyenes „lebutított", míg a másik teljes változat továbbra is megmarad fizetősnek.

• A BeOS megállapodást kötött az Opera Software-rel, mely szerint ezentúl a BeOs-hez az Opera böngészőt adják.

• A Be Software részvényeinek árfolyama több mint 35 százalékkal emelkedett arra a hírre, hogy a Red Hat esetleg megvásárolja a céget. A híresztelések szerint a felvásárlás oka az, hogy a

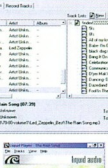
hanem magát a böngészőt is átalakította.

A HotBar is hasonló adottságokkal rendelkező program, de ellentétben a Neoplatettel nem alakítja át az Explorert, hanem ennek Toolbarját teszi skinezhetővé. A kisméretű program (250K) használata és szolgáltatásai igen ötletesek. Telepítése után el kell látogatunk a Hotbar internet oldalára (http://www.hotbar.com), majd az itt található mintegy 1600-féle Explorer felület (skin) közül kiválasztva a nekünk megfelelőt egyszerűen rákattintunk. A skineket (BMP képek) tetszésünk szerint variálhatjuk az adott napnak vagy a Hotbar Top 10 ajánlásának megfelelően.

http://www.hotbar.com

LIQUID PLAYER V5.0

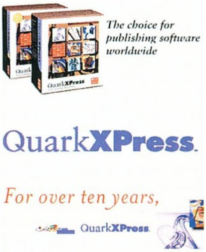
Az online zenevásárlás legkényelmesebb módszere az, amikor ki se kell mozdulnunk a szobánkból ahhoz, hogy megvegyünk egy CD-t vagy egy-két zeneszámot. A Liquid Audio



technológia valamint a Liquid Player segítségével mindez már nem a jövő, hanem a valóság...

Mire képes a Liquid Music Network? Az egészet úgy kell elképzelnünk, mint egy igazi zeneboltot, ahol számtalan CD közt válogathatunk, belehallgathatunk az egyes számokba (streamed), és a nekünk tetszőket megvesszük. A megvásárolt CD-t vagy a tetszőlegesen összeválogatott zenéket fizikailag nem kapjuk kézhez, hanem az ún. Liquid Tracks letöltésével és CD-re írásával (CD minőségű audio track) legális tulajdonosaik leszünk. Az albumok vagy számok kiválogatását és meghallgatását, valamint letöltését, illetve ezek CD-re írását a Liquid Player v5.0 támogatja. A lejátszó külön érdekessége, hogy MP3 zenéket is képes lejátszani, sőt, ezeket még CD-re is felírja.

http://www.liquidaudio.com
http://www.genuinemusic.com



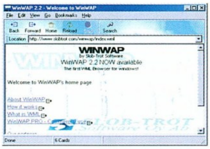
QUARKXPRESS V4.1 - 5.0

A Southprint 99 kiállításon (http://www.southprint.com) mutatták be a legnépszerűbb DTP-s programnak, a QuarkXPressnek a v4.1-es változatát. A Quark Inc. ajánlása szerint az újabb verzió sokkal stabilabb és gyorsabb, mint elődje. Kibővítették az import és export képességét (PDF, HTML), valamint az ismétlési, olló és direkt RGB kimeneti funkciókat. A 4.1 változattól kezdve definiálhatunk aszimmetrikus oldalkivágásokat. Ezzel egy időben az 5.0 változat fejlesztése és tesztelése már javában folyik. Hogy a jövő tördelőprogramja pontosan milyen is lesz, egyelőre még nem tudni, de a cég internet oldalain olvasható ún. kívánságlista (wish list) a lehetőségeiről sejtetni enged.

http://www.quark.com

WAP

A mobilvilág WAP (Wireless Application Protocol) lázban ég. E technológia segítségével valamint a megfelelő mobiltelefon megléte esetén kézi-telefonunk kijelzőjét internet böngészésre, pontosabban WAP-böngészésre használhatjuk. Mivel a napjainkban használt mobiltelefonok LCD képernyőinek grafikai képessége korlátozott, ezért a WAP alapú internet oldalakon az érdeklődő elsősorban szöveges információkat olvashat.



Magyarországi WAP elérések például a http://wap.eco.hu, http://wap.extra.hu és a http://wap.stop.hu. A Slob-Trot

HÍRCSOKOR

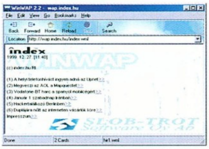
BeOS rendszer olyan digitális (pl. 3D-s hang, videó) lehetőségekkel rendelkezik, melyekkel a Red Hat nem.

• Az ORFK Kommunikációs Igazgatóságán 2000. január elsejétől kezdődően napi 24 órában figyelik az interneten megjelent információkat. Feladatuk a jogsértő, illetve a bűncselekmény elkövetését elősegítő oldalak kiszűrése.

• A Motorola megvásárolta a Palm Pilot kéziszámítógép operációs rendszerének licencét a 3Com-tól. Céljuk olyan mobiltelefon létrehozása, mellyel nem csak webezni lehet, hanem sok minden mást is.

• A Gateway eladta az Amigát az Amino Developmentnek. A Gateway, mint ismeretes, 1997-ben vásárolta meg az Amiga licencét az Escom vállalattól, de azóta szinte semmit nem tett a 80-as évek legnépszerűbb gépének újraélesztésére. Talán most végre történik valami.

Software, gondolva azokra, akik otthoni vagy munkahelyi internet eléréssel rendelkeznek, kifejlesztette a Windows alapú WAP böngészőt, a WinWAP-ot. Ennek használatával az eddig csak mobiltelefonokról elérhető



WAP oldalakat tekinthetjük meg immár Windows alatt. A másik WAP érdekesség az on-line WAP emulátor (gelon.net), mely nemcsak a WAP oldalak megjelenítésére képes, hanem élethűen lemásolja a mobiltelefonok grafikáját, illetve ezek kezelőgombjait.

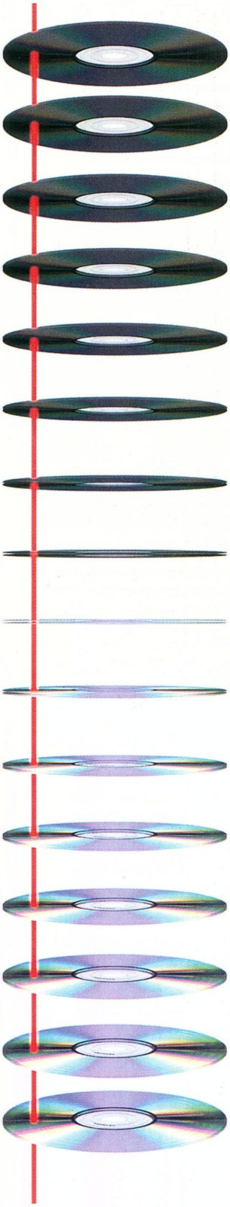
http://www.slobtrot.com
http://www.gelon.net

angler@freemail.c3.hu

INFOBOX

A PC-Guru CD mellékletén található programok: ArtGem v1.2, Hotbar, Liquid Player v5.0, WinWap v2.2.

PLEXTOR 8/4/32A



Ha két évvel ezelőtt megkérdezték volna, IDE/ATAPI vagy SCSI írót tennék a gépembe szívesebben, tuti, hogy a SCSI-ra szavaztam volna. Akik nyomon követték a PC Guru hasábjain elkövetett grab témájú cikkeimet, biztosan emlékeznek rá, amikor egyszer-egyszer kifejtettem a két csatolás mellett szóló érveket és ellenérveket. Most nem kívánok túl részletesen belemenni, de az újonc CD-író palántákra és jövőbeni CD-író tulajdonosokra gondolva némileg ismertetem a helyzetet.

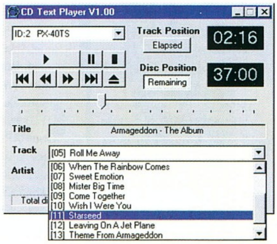
Kezdetben volt a SCSI, annak minden előnyével és hátrányával. Akkoriban még nem repdestek 200-as, 300-as processzorok, szóval az alaplapi E-IDE vezérlő (amely a processzorra hárít minden feladatot) nem lett volna elegendő a stabil íráshoz. Mert ugye a CD-írás nem szakítható félbe, minden ilyen jellegű baleset visszavonhatatlanul már csak szobadísznek használható lemezt eredményez. Ezt hívják buffer underrunnak, fuj! Szóval az SCSI – köszönhetően a relatíve intelligens, önálló, Bus-master SCSI adapternek – a processzor terhelése nélkül, az ISA, de inkább a PCI csatlakozóban mind biztosabban kezelte a SCSI CD-ROM eszközöket. Eleinte a SCSI CD-írók jobb paraméterekkel rendelkeztek, mint a lassan-lassan beszivárgó ATAPI társaik. Több formátumot ismertek, tudták a DAO, SAO írásmódot. Csupa szép tulajdonság. Mi szól a SCSI ellen? Hát az ára, mivel nem csupán a SCSI eszközt, de a SCSI adaptert is meg kell venni. Ez utóbbi nívósabb példány esetén 20-30 ezer forint körüli összeg – ami még nem is túl nagy durranás. A SCSI eszközök eleve magasabb ára sem lebecsülendő, bár ez mostanában már nem érvényes - inkább a márka dönt, mintsem a csatolás típusa.

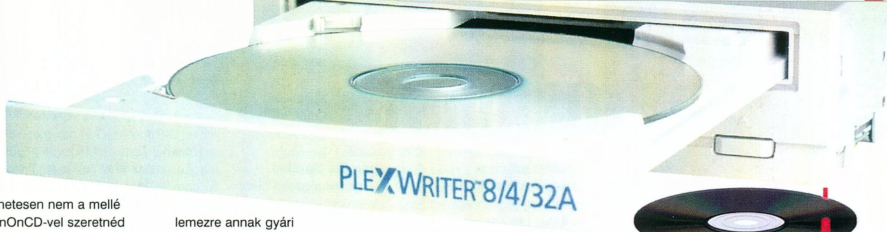
Az EIDE/ATAPI csatolású CD-R(W) termékek megjelenése tényleg azt jelentette, hogy a CD-írás visszavonhatatlanul elindult a konzumterület meghódítására, beköltözve a PC-s mindennapokba. Könnyű telepítés, kellemesebb ár, egyre jobb tulajdonságok – az ATAPI CD-írók egy-másfél év alatt a béka feneke alól felküzdötték magukat a SCSI írók színvonalára. Nem kell külön adapter, a telepítés nem nehezebb, mint a CD-ROM olvasók esetén, a mellékelt szoftverekkel az első CD-R lemez elrontása általában gyerekjáték, hehe... Félre a gonoszsággal, komolyan mondom, az ATAPI írók bebuherálása a gépbe nem túl nehéz. Kezdetben az ASPI parancsréteg okozott gondokat (leginkább azzal, hogy nem volt), de a Windows98 azért hozott fejlődést ezen a téren is. Egyvalami azonban nem változott – lehet akármilyen atom géped, ha ATAPI íród van, akkor nem túl sok mindent engedhetsz meg magadnak írás közben, mert a processzor terhelése – UDMA ide vagy oda – még mindig nagy ezen eszközök esetében.

A Plextor szinte az utolsó mohikánnak számított a csak SCSI CD-ROM eszközöket gyártó cégek között. Ha olvasgattad annak idején a Grab rovatot, akkor tudhatod, mennyire rajongok a Plextor cuccokért – megbízhatóság, hosszú élettartam, könnyen frissíthető BIOS, példátlan terméktámogatás. Nekem a Plextor név ezt jelenti. A cég egyébként sokáig fennen hirdette, hogy nem gyártott és nem is fog gyártani ATAPI alapú meghajtókat. Úgy látszik, a piac azonban rájuk is gyakorolt némi hatást, mert kijöttek az első ilyen CD-újraírójukkal.

A Plextor CRW-8432A az egyik első olyan ATAPI interfészes író, amely nyolcszoros írásra képes. Ez teleírt CD esetén 9 és fél percnyi várakozást jelent – nagyon kellemes! A négyszeres újraírási képesség átlagosnak mondható, szinte minden újabb újraíró képes erre. Ehhez megfelelő CD-RW lemezre is szükség van, az első generációs CD-RW lemezek csak kétszeresen írhatók. Olvasóként – elvileg – harminckétszeresen funkcionál, de valójában jó minőségű tizenhat-húszszoros olvasónak felel meg. Ez tökéletesen elegendő bármilyen alkalmazás futtatásához. Audio-grab terén szintén jó értéket mutatott, nyolc-tízszeres sebességgel hibátlanul működött bármilyen grabbelő programmal.

A csomagolás még a Plextortól megszokott külcsínhez képest is szépre sikeredett, a meghajtó ízléses kék-sárga dobozban kapott helyet, melyben az írón kívül találhatunk még egy többnyelvű kézikönyvet – amelynek magyar fejezetéről jobb, ha nem beszélünk, iszonyú -, egy CD-R és egy CD-RW lemezt, IDE kábelt, tálcakioldó pálcikát, csavarokat, jumpereket, egy Plextor termékajánló CD-ROM lemezt (hehhhh, cool marketing) és a mellékelt CD-író szoftvert, amely történetesen a WinOnCD 3.6 OEM verziója, szép zacsiban, saját regisztrációs számmal stb. Első nekifutásra minden jól indult, az ASUS alaplapom másodlagos IDE vezérlőjére, master szerepben kötöttem fel a meghajtót – ez utóbbi megoldást melegen ajánlom mindenkinek. A Windows98 SE teljesen jól felismerte a kicsikét, ezt a mellékelt WinOnCD telepítése





követte.
Ha történetesen nem a mellé adott WinOnCD-vel szeretnéd használni, hanem mondjuk a CDRWIN-nel, akkor erősen ajánlott a Windows ASPI driver frissítése. Ezzel kapcsolatban a cikk végén még adok tanácsot, hacsak a cenzúra reklámnak minősítve ki nem vágja.

Formátumokat tekintve a 8432A mindent tud, amit ma az íróknak tudni kell és egyáltalán lehetséges. Track-At-Once, Disc-At-Once, Session-At-Once, Mode1/2, Mixed-Mode, Audio, CD+G, CD-TEXT, parádés képességek ATAPI eszköztől. De jöjjön azért egy kis negatívum is, habár ezt ténylegesen nem lehet hibaként felróni: a túlírás nem megy! Ez utóbbi alatt azt értjük, amikor a CD-R lemezre annak gyári megadott kapacitásán felül írunk ki adatot. A Plextor írók az egyetlen áldott ősrégi PX-R412C kivételével nem képesek erre a trükkre. A SCSI Plextorok szépen lefagynak, ha megpróbálunk velük túlírni. Ez az ATAPI Plextor esetében drámaibb körülmények között megy végbe, mert amikor a meghajtó lefagy, az alaplapi vezérlőn keresztül mínusz negyven fokra küldi az egész Windowst is! Ez utóbbi jelenség egyébként majdnem minden ATAPI CD-RW sajátossága, szóval nem a Plextort kell kárhoztatni érte.

Mire kell még vigyázni vele? Hát, sok mindenre. Főleg, ha nyolcszorosan szeretnél írni vele! Ha semmiképpen nem tudod masterként csatlakoztatni, akkor lehetőleg ne a rendszervinyód mellé fűzd fel, mert a virtuális memória kezelése közben (magyarul „szveppelés" esetén, hehe) a slave egység háttérbe szorul, ami nem túl jó írás közben. Ugyancsak bohóság ugyanazon kábelre fűzött merevlemezről az íróra, on-the-fly, azaz ISO image fájl készítése nélkül írni, WinOnCD-ben kerekre nyílt szemekkel figyelheted a szoftver pufferének látványos agóniáját, amint a benne leledző adat a nulla felé konvergál – ha nincs szerencséd, újabb szobadíszt gyárthatsz.

Szóval a Plextor első ATAPI próbálkozása nagyon szép, nagyon jó, de a csatolás gyengéit még a 4MB-os puffer sem kompenzálja kellően – de ha mondjuk, nem akarsz szöveget szerkeszteni, vagy internetezni írás közben, akkor nem vészes. Az író egyébként nem rontott egyetlen lemezt sem a teszt alatt, természetesen jól meghajtottam mindenféle általam kreált, szörnyszülött formátumokkal is. Az audio-CD lemezt Philips alapanyagra, nyolcszoros sebességgel olyan jó minőségben véste, hogy a családban kallódó már félig roncs discman-maradvány is tökéletesen lejátszotta! Alapanyagra nézve nem tűnt különösebben kényesnek, sikerrel írtam vele nyolcszorosan TDK, Philips, Fuji, Verbatim és Maxell lemezekre.

Köszönet mindeninek, aki segített a tesztben, a Plextor író a HRP Kft jóvoltából került hozzánk. Ha a témában bármilyen segítségre szorulsz, akkor a http://cdgrab.pganet.com címen várom a kedves érdeklődőket!

PPéter
cdgrab@pronet.hu

Adott a jó gép, azaz a jó alaplap, bika processzorral, sok memóriával, vadonatúj CD-íróval – de a CD-írás mégsem megy! Bizony, sokan küszködnek ezzel a gonddal. Sokszor leírtam már, nagyon ritka az, amikor berakod a működő rendszeredbe az írót, és az minden hiba, beállítás nélkül dolgozik. Néhány tanács ATAPI írókhoz, amelyek megszívlelendőek lehetnek SCSI író használata esetén is.

1. Ha olyan íróprogramot használsz, amely a Windows ASPI felületén keresztül kommunikál - ilyen a CDRWIN, az EasyCD Pro, a Creator -, akkor nem árt, ha frissíted az ASPI drivereket! Erre legalkalmasabb az Adaptec oldalán található ASPI frissítés, amely teljesen korrektül telepíthető Adaptec kártya megléte nélkül is!
http://www.adaptec.com

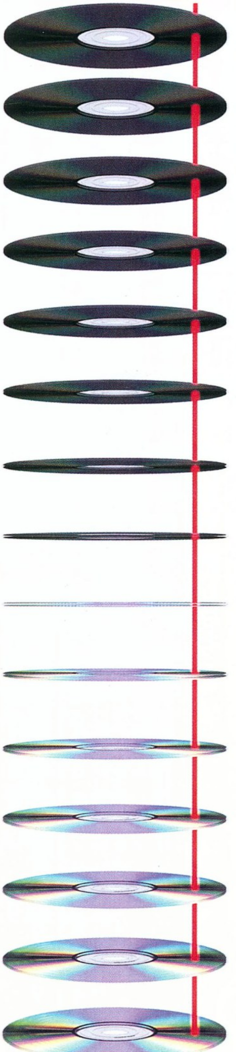
2. Ha van elég memóriád (128 MB vagy több), használj fix hosszúságú virtuális memória fájlt, ami csökkenti a lemez töredezettségét és gyorsítja a lemezkezelést. Ez nagyon jól jöhet, ha a rendszert tartalmazó merevlemezről szeretnél fájlokat kiírni CD-íróval!

3. Egyes programok megengedik a saját gyorstáruk nagyságának szabályozását! Ez hasznos, de nem szabad túlzásokba esni, mert túl nagy érték esetén fordítva sülhet el: a teljesítmény rosszabb lesz, mint a cache nélkül

4. Minden olyan program, amelyik indításkor átnézi és lekérdezi a gépben elhelyezett összes logikai-fizikai meghajtót, nagy eséllyel lefagyaszthatja az írást. Ezeket az alkalmazásokat indítsd el még az írás megkezdése előtt! Az Internet Explorer, ha kézzel begépelsz valamilyen URL-t a címmezőbe, szintén lefagyaszthatja az írást!

5. Az UDF-Packet Writing formátumot használó programok telepítéséről erősen lebeszéllek, sok rendszerben írás közben is buzerálják a CD-írót, ami azonnali rontáshoz vezet! Ilyen program a DirectCD és a PacketCD, szerintem haszontalanok!

6. Nem az a lamer, aki nem tud valamit, hanem az, aki nem meri megkérdezni!



INFOBOX

HRP Hungary
Tel.: 452-4600

HP PHOTOSMART

BEVEZETÉS – ÚJ TRÓNKÖVETELŐ A DIGITÁLIS FOTÓZÁS OLÜMPOSZÁN

Valamennyi, a piacon digitális fényképezőgépekkel jelentkező cég esetében megfigyelhető azon törekvés, hogy termékskálájukat a képalkotó eszközökön túl a fotózással kapcsolatos egyéb kiegészítők (adattárolás, nyomtatás stb.) irányában is bővítsék. Természetesen mindez a meglehetősen komoly kutatási-fejlesztési potenciálon túl biztos pénzügyi hátteret és kielégítő gyártási kapacitást igényel az adott vállalat részéről, így valószínűleg nem

meglepő, hogy az erőfeszítéseket a piaci szereplők jelentős száma ellenére mindezidáig csak ritkán koronázta siker.

Az áhított célhoz nyomtatói és fényképezőgépei révén talán legközelebb a Canon jutott, ám azt elérnie igazán csak egyetlen próbálkozónak sikerült: a mostanáig inkább minőségi PC-iről ismert Hewlett-Packard a világon elsőként kínálja a felhasználók számára az egy gyártótól származó termékekből felépített digitális fotólabor létrehozásának lehetőségét. Érdekes módon a HP a megszokottal éppen ellentétes irányú utat járt be, míg eljutott termékskálájának teljessé tételéhez, hiszen mialatt a tucatjával erőlködő japán vetélytársak általában fényképezőgépeik hihetetlen eladási statisztikáinak köszönhetően határozták el magukat a továbblépésre, addig az amerikai cég CD-íróinak, nyomtatóinak és szkennereinek világméretű sikere nyomán döntött a saját gyártmányú digitális fotókamera kifejlesztése mellett. Az intenzív kutatómunka legfrissebb gyümölcse, a HP PhotoSmart C200 fényképezőgép ez év Karácsonykor a hazai üzletek polcain is feltűnt, ráadásul annak a rendkívül kedvezményes árú csomagnak tagjaként, amelyben a fenti termékhez mintegy a gyártó ajándékaként egy DeskJet 815C vagy egy P1000/1100 nyomtató is társul.

C200 DIGITÁLIS FÉNYKÉPEZŐGÉP – A LOW-END MINŐSÉGI TARTALMÁNAK ÚJRADEFINIÁLÁSA

Habár a HP fotókamerája csak meglehetős késéssel került forgalomba a vetélytársak hasonló termékeihez képest, mégis számos területen sikerült újat hoznia a digitális fényképezőgépek piacára. A készülék kiemelkedően kedvező ár/teljesítmény mutatója ezek közül is az első helyre kívánkozik, hiszen a C200 a már megszokott szolgáltatásokon túl az ez idáig csak a 200.000+ árkategóriában fellelhető berendezések jó néhány fejlett funkciójával is rendelkezik. Példaként említhető a C200 1 Megapixelt meghaladó (1552 x 876) felbontása, a 24-bites színmélységű üzemmód lehetősége, valamint az eddig csak a "legnagyobbaknál" látott, 8 (!) MB-os CompactFlash memóriakártya, amely akár 80 kép egyidejű tárolására is alkalmas. A kiváló minőségű LCD, az autófókusz, a kétszeres digitális nagyítás csak tovább erősítik az első, a termékre nézve felettébb hízelgő benyomásokat, hogy aztán az időzítő kapcsoló és a közvetlen PC és TV kimenet (!) felfedezése végképp megadja a kegyelemdöfést a 100.000 forint alatti árkategóriában általában semmi jóra nem számítható felhasználónak. A C200 low-end szegmensben egyedülálló lehetőségeit a lényegében hasonló vásárlói réteget megcélzó AGFA ePhoto 780-nal történő összehasonlítás is jól szemlélteti (ld. 1. számú táblázat)

Az alaptartozékként funkcionáló kiváló minőségű szoftverek mellett a C200-hoz opcionálisan ajánlott kiegészítők (különböző különleges lencsék, szűrők, állványok és hordtáskák) széles köre is elismerése késztető. A fényképezőgép egyetlen kisebb hiányosságaként talán az AC adapter hiányát lehetne felróni, igaz, a 4 db ceruzaelemmel való rendkívül hosszú működési idő többé-kevésbé megfelelően ellensúlyozza azt. A kb. 13.000 forintos végfelhasználói áron beszerezhető tápegységre mindazonáltal valószínűleg hamarosan szükségünk lesz, hiszen az elemekből nyert energia hiába elegendő akár 500 fotó elkészítésre is, ha az LCD használata, vagy a PC üzemmód akár egy óra alatt is képes kimeríteni tartalékainkat.

DESKJET 815C ÉS P1000/1100 NYOMTATÓK – AZ IGÁSLÓ ÉS A MŰVÉSZ

A HP PhotoSmart csomag olcsóbbik változata a C200 mellett egy DeskJet 815C printert is tartalmaz, amely tökéletesen képes kielégíteni az átlagfelhasználó saját nyomtató birtoklása és használata iránt érzett leküzdhetetlen vágyát. A felsőbbrendű lelki szükségleteket túlhaladóan a 815C meglepően jó minőségű fotónyomatok létrehozására is alkalmas, hála 600 dpi-s felbontásának és az általa használt PhotoREt II színrétegző technológiának. Ráadásul ezen feladatát igencsak

1. számú táblázat – Agfa ePhoto 780 vs. HP PhotoSmart C200

	AGFA ePhoto 780	HP PhotoSmart C200
Max. felbontás	1024x768	1552x876
Max. színmélység	24-bit	24-bit
RAM (alapkiépítésben)	2-4 MB	8 MB
Zoom	-	2 x digitális
Szoftverek	AGFA PhotoWise, Kai's PhotoSoap SI	C200 Photo Imaging, HP Photo Printing, Ulead Photo Explore 4.2
Nettó fogyasztói ár	Kb. 80.000.- Ft	Kb. 96 000. - / 110.000. - / 132.000. – Ft *

* önállóan / a C200 + DJ 815C csomagban / a C200 + P1000 csomagban

gyorsan, akár 5 lap/perces sebességgel is képes ellátni, amiben a PC-printer adatátviteli időt jelentősen csökkentő, 2 MB-nyi saját memóriája nagy segítségére van. A DeskJet 815C pozitív ismérvei között említhető továbbá a párhuzamos port mellett megtalálható USB csatlakozó, a kategóriájában igen jónak mondható 1000 lap/hónapos terhelhetőség és a támogatott operációs rendszerek szokatlanul nagy száma (Win 3.1, 95, 98, NT4.0 és MS-DOS mellett MacOS 8.1 (!) is). A nyomtató formatervezése során a HP fejlesztői sajnos korántsem bizonyultak ennyire innovatívnak, számomra legalábbis érthetetlen, hogy a maximálisan ergonómikus kialakítású DeskJet 970Cxi után az amerikai cég hogyan képes megjelentetni ilyen igénytelenül szögletes egységet. Az ez irányú kritika még akkor is jogos, ha figyelembe vesszük a printer rendkívül kedvező, kb. 50.000 forintos árát, hiszen a Canon, de még inkább a Lexmark nyomtatók egyértelműen bebizonyították, hogy akár a 20.000 forintos árszínvonalon is lehet külsőleg tetszetőst alkotni.

Azon kevesek számára, akik igényeinek csak a mindenkori legfejlettebb csúcstechnológia képes megfelelni, a HP PhotoSmart csomag P1000 fotóprintert tartalmazó verziója egyértelmű választási lehetőségként kínálkozik. Ezen nyomtató a PhotoREt III és a gyengébb minőségű fényképek minőségjavítását elősegítő ColorSmart III eljárás révén már valóban a fotólaborokban előhívott fényképekkel megegyező minőséget képes produkálni. A P1000 legforradalmibb újdonsága azonban mégis a JetSend adatátviteli protokoll, amelynek segítségével a nyomtató akár közvetlenül az infravörös porton keresztül is képes fogadni fényképeket, igény esetén a számítógép közbeiktatása nélkül (!) is. 8,5/10 lap/perces színes nyomtatási sebesség, 8 MB-nyi beépített memória és a képalkotás szinte valamennyi aspektusát szabályozni képes vezérlőfunkciók teszik teljessé a P1000 által kínált szolgáltatások körét, amelyekhez a P1100 modell esetében a kétoldalas nyomtatást lehetővé tevő duplex modul is társul. A DeskJet 815C-től eltérően e printer esetében a HP a formatervezés terén sem bízott semmit a véletlenre: a megkapó fekete alapszín és az egyenesek szinte teljes hiánya (Day of the Tentacle rajongók előnyben!) valószínűleg számos felhasználó szívét késztetik majd hevesebb dobogásra már az első találkozáskor. Végezetül a cikkben szereplő egyes HP nyomtatók technikai specifikációit a 2. számú táblázat foglalja össze.

ÉRTÉKELÉS – AZ "ELEGÁNS" PÁROS HIVATALOS MEGDICSŐÜLÉSE

A PhotoSmart csomag bármelyik változatát vizsgálva megállapíthatjuk, hogy a Hewlett-Packardnak kétségkívül napjaink legköltséghatékonyabb megoldását sikerült megalkotnia a digitális fényképezés terén. Essen választásunk akár C200 + DeskJet 815C, akár a C200 + P1000/1000 verzióra, kisebb hiányosságaitól eltekintve (pl. a magyar nyelvű dokumentáció hiánya) az amatőr fotósok minden elvárását kielégítő terméket vehetünk kézbe. Jómagam, a karácsonyi ünnepek nyomán immáron mint újdonsült és elégedett tulajdonos mindenki számára csak javasolni tudom a HP digitális fotólabor két legújabb tagjával való meghitt viszony mielőbbi kialakítását.

Joshua
Joshua7401@hotmail.com

2. számú táblázat – HP DeskJet 815C és P1000/1100 technikai specifikációk

	HP DeskJet 815C	HP P1000	HP P1100
Max. felbontás	600 dpi	2400x1200 dpi	2400x1200 dpi
Színrétegző technológia	PhotoREt II	PhotoREt III	PhotoREt III
Képkorrekciós technológia	ColorSmart II	ColorSmart III	ColorSmart III
Max. színes nyomtatási sebesség	5 lap/perc	8,5 lap/perc	10 lap/perc
Max. fekete-fehér nyomtatási sebesség	7,5 lap/perc	11 lap/perc	12 lap/perc
Beépített memória	2 MB	8 MB	8 MB
I/O interfész	Párhuzamos, USB	Párhuzamos, USB	Párhuzamos, USB
Leírónyelv	PCL 3	Bővített PCL3	Bővített PCL3
Operációs rendszer támogatás	Win 3.1, 95, 98, NT4.0, MS-DOS, MacOS 8.	Win 95, 98, NT4.0	Win 95, 98, NT4.0

Mind tökéletes.

SyncMaster 550b

A Samsung a világ legnagyobb monitorgyártója. Az íróasztalokon található képernyők közül minden hetediket a Samsung szállítja. Vezérelvünk a vevő igényeinek maximális kielégítése. A végfelhasználókat négy nagyobb csoportba soroljuk: otthoni, irodai, professzionális és exkluzív felhasználók. A csoportok fő szempontjait figyelembe véve a vásárlók különböző szegmenseinek kínálunk személyre szabott megoldást.

A SyncMaster 550b az irodák legkedveltebb Samsung monitora. Modern technológiát, megbízhatóságot és ergonómiát szavatol. A 15" képátló, az 1280x1024 maximális képfelbontás és a TCO' 95 tanúsítvány biztosítja a mindennapi munka elvégzéséhez szükséges feltételeket.

www.samsung.hu

NUTEK

SyncMaster 550s SyncMaster 550b SyncMaster 750s

SAMSUNG monitorok

GEFORCE 256 DDR

Tesztalanyaink, noha végül csak külön-külön tudtuk megvizsgálni, sebességbeli különbségek alig akadtak közöttük...

A tesztelés örömei... Összebeszéltünk kicsit Shoebaronnal, és a két ünnep közöttre, a bejglipusztítás monotóniáját feloldandó (erről alighanem olvashattok még az újságban :), beterveztünk némi videokártya-tesztelgetést is. A vadonatúj 3Dmark2000, vagy a Quake3 végső verziója, mint eszköz talán még nem tudta volna felbirizgálni a kíváncsiságunkat ahhoz, hogy a hó és fagy ellenére bezarándokoljunk a szerkesztőségbe, ellenben a jelenlegi leggyorsabb 3D-s kártya már kellő motivációt jelentett. Mivel a gigantikus Q3 multiplayer tesztelést is ekkorra időzítettük, alkalmunk volt Tigriske és Tatcom kollégákkal is konzultálni, és a kártyát igazán "éles" körülmények között is kipróbálni.

Tesztalanyaink, noha végül csak külön-külön tudtuk megvizsgálni őket, gyakorlatilag alig különböztek egymástól. Mind a Leadtek GeForce DDR, mind az Elsa Erazor X2 Nvidia chipet és DDR SDRAM-ot tartalmaz, bár az alkatrészek elrendezése némileg eltérő, valamint az Erazor kék nyákon van, és TV-out is található rajta. A tesztek során végül is nem tapasztaltunk sebességbeli különbséget, így csak egy-egy eredményt tüntettünk fel a táblázatban. Meg kell azonban jegyeznünk, hogy a minél nagyobb teljesítmény érdekében mindkét kártyát az Nvidia Detonator 365-ös driverekkel használtuk.

DDR SDRAM

Lássuk, mi is az, amiért ez a kártya 60 dollárral többe kerül hagyományos társánál. Valamikor a tavalyi év során már olvashattatok egy kis értekezést a memóriatípusokról, azon belül is a dinamikus RAM-okról. Ezek közös tulajdonsága, hogy adattárolásra parányi kondenzátorok millióit használják; viszonylag alacsony áruk, de közepes sebességük is ebből következik.

A memóriák sebességét két tényező határozza meg, az egyik az adatátviteli sebesség, a másik a latency, vagyis a késleltetési idő. Utóbbival nem sokat lehet kezdeni a DRAM-ok esetében, ennek elektronikai, és lassan már atomfizikai okai is vannak (az elképesztő méreteket öltő kicsinyítés miatt). A memóriacellák frissítése továbbra is időbe kerül, és az adatok eljuttatása a memóriamodul kimenetére is csak jó néhány órajelciklussal az adat lekérése után megy végbe. Ezekre a nehézségekre a RAMBUS RAM jelenthet

megoldást – majd ha a jelenlegi 10 dollár/MB ára alaposan lecsökken (mondjuk a tizedére).

Az adatokat azonban, ha már egyszer megvannak, a memóriánk gyorsabban is képes kipumpálni magából a jelenleginél. Az órajelfrekvencia növelése azonban gondokat jelentene, túlmelegedést és hasonlókat, ezért nem járható út. Kicsit leegyszerűsítve a DDR lényege a következő.

A memóriából kivezető adatbuszon az elektromos jel nem állandó feszültségértékű, hanem úgynevezett háromszögjel – tehát adott ideig folyamatosan növekszik, majd ugyanannyi ideig folyamatosan csökken. Grafikonja egymás után következő háromszögekből áll (ezért szokták fűrészjelnek is hívni). Hagyományos SDRAM alkalmazásakor adatátvitel csak azalatt történik, amíg a jel erőssége nő; tehát a háromszög felfutó ágán. Double data rate (kettős adatátvitelű) SDRAM esetén azonban a memória a lefutó ágon is képes adatot továbbítani, így az adatátviteli sebesség gyakorlatilag megkétszereződik.

Ebből következően tehát, ha már egyszer az adatok megvannak, akkor a memória sokkal gyorsabban tudja azokat eljuttatni az igénylőhöz, legyen az a grafikus processzor vagy a PC CPU-ja, azonban az adatok kikeresése nem lesz gyorsabb a sima SDRAM-hoz képest.

A gyakorlatban ez azt jelenti, hogy a memória a folyamatos író/olvasó műveletek során akár kétszer gyorsabban is működhet, de ha nagyon összevissza jelleggel akar a videokártyánk a frame bufferébe írni, akkor ez a többletteljesítmény elenyészik. Ebből következően, ahogy a GeForce T&L egysége jelenleg működik, úgy a különösen nagy poligonszámú jelenetek során bizony épphogy csak gyorsabb lesz DDR memóriával. Ez azonban a mai játékokat még nem igazán érinti.

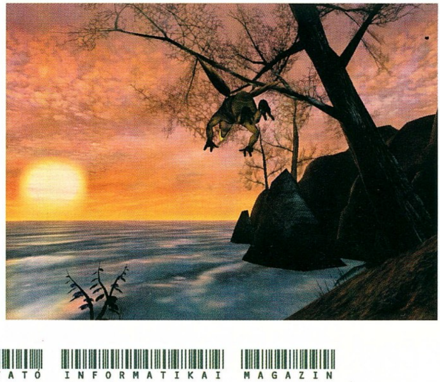
TESZTEREDMÉNYEK

Teszt konfiguráció:
Epox 61-BXA-M alaplap
Quantum Fireball EX 6,4A
128MB SDRAM
Intel Pentium III 500 MHz
(5x100MHz)
Intel Celeron 300A - 375MHz
(3,5x83 MHz)

Elsa Erazor X2 (DDR - 45/120MHz)				
	3DMark 2000		Quake3 demo001HQ	
PIII-500	16 bit	32 bit	16 bit	32 bit
800x600	**3857**	**3571**	**67**	**65,5**
1024x768	**3502**	**3043**	**64,4**	**53,8**
1280x1024	**2999**	**2066**	**50,2**	**30,4**
1600x1200	**2318**	**-**	**33,9**	**20,1**
Celeron-375A	16 bit	32 bit	16 bit	32 bit
800x600	**2719**	**2686**	**51,9**	**50,7**
1024x768	**2684**	**2488**	**51**	**47,3**
1280x1024	**2447**	**1931**	**46**	**30,5**

ELSA ERAZOR X2 / LEADTEK GEFORCE 256 DDR

A tesztelés során igyekeztünk minél alaposabbak lenni, valamint



megpróbáltunk némi összehasonlítási alappal is szolgálni – így találhattok közepes teljesítményű Celeronon mért eredményeket, és SDR Ge256-on, valamint TNT2-n is elvégeztük a méréseket.

A Quake3 szerepelt, mint OpenGL tesztprogram, a beállítások a High Quality settings voltak, valamint a game optionsben is minden On volt, kivéve a vsync és a simple items. Csak a felbontáshoz nyúltunk hozzá, illetve 16 bit esetén a textúrákat is 16 bitesre állítottuk.

A 3Dmark 2000 teljes körű Direct3D tesztprogram, és eme legújabb verzióját erősen kihegyezték a geometriai gyorsításra.

A teszteredményeket elemezve rögtön leszögezhetjük, hogy a DDR memóriával szerelt GeForce egyértelműen a jelenleg kapható leggyorsabb 3D-s kártya. Hasonlóan elmondhatjuk, hogy most először sikerült komolyan megközelíteni a Quake3 timedemóban a multiplayer játékhoz erősen ajánlott 60 fps-es eredményt 1024*768-as truecolor felbontásban – néhány apróság kikapcsolása, vagy valószínűleg erősebb processzor is elegendő a mágikus eredmény eléréséhez.

További, nem teljesen váratlan következtetés, hogy a kártya mindenhol gyorsabb volt valamennyivel az SDR-es „kisebb" testvérénél. A TNT2-höz viszonyítva pedig a teljesítmény növekedése egyértelmű – 1024*768-as felbontásban a kártyánk rendre csaknem kétszeres fps-t, illetve pontszámokat produkált.

Még magasabb felbontásokban a GeForce-ok őrizték ugyan előnyüket, ellenben a DDR-es változat fölénye csökkenni kezdett. Igaz, ennél magasabb felbontáson nincs sok értelme játszani, bár a teszteredmények a kevésbé gyilkos tempójú játékokhoz még mindig bőven elegendő lóerőt jeleznek.

A 16 és 32 bites színmélységben mért eredmények összehasonlítása kicsit érdekesebb tapasztalatokkal szolgál. A jelek szerint a DDR memória alkalmazása, noha sokat javított a truecolor felbontásokban, még mindig jócskán alatta marad a highcolorban kapott értékeknek. Az 1280*1024-es felbontástól kezdve a rés egyre nő a két eredmény között, sokkal jobban, mint pl. a TNT esetében. Ebből arra lehet következtetni, hogy a GeForce architektúrában továbbra is akadnak szűk keresztmetszetek, bár ezek pontos elhelyezkedésének meghatározása már némileg nehezebb. Érzésünk szerint részben a memória késleltetési ideje, részben a chip belső felépítése tehető felelőssé a komoly különbségek miatt. A Matrox G400-as kártyák ugyanis ezekben a kissé extrém felbontásokban majdnem ugyanilyen jó eredményeket produkálnak, s a 16bit/32bit teljesítményesés jóval kisebb - pedig nyers teljesítményadataik jócskán elmaradnak a GeForce tekintélyes paramétereitől. A magyarázat alighanem valahol a 200MHz-es SDRAM és a 256 bites chipen belüli kettős memóriabusz környékén keresendő. Joggal feltételezhetjük azonban, hogy az Nvidia dolgozik a feladat megoldásán, és a GeForce továbbfejlesztett változataiban kiegyensúlyozza a chip képességeit. Addig viszont a GeForce DDR remekül teljesít 1024-ben, és ennél többet igazából nem is várhatunk el manapság.

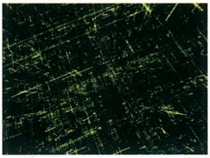
A különböző processzor-videokártya konfigurációk eredményeinek összehasonlítása valószínűleg sokakat érdekel – mi is nagyon kíváncsiak voltunk rá. Noha a PIII-500-as teljesítménye is egy kategóriát ugrott felfelé, különösen a fill rate szempontjából kifejezetten igényes Quake3-ban, a leglátványosabb javulást mégis akkor láttuk, amikor a Celeron-375-ös processzorú gépben cseréltük ki a TNT2-est a GeForce-ra. A DDR-es kártyával mindkét teszt eredményei gyakorlatilag a kétszeresére emelkedtek, ami azért nem piskóta! Ez a tény azonban akkor kap igazán nagy jelentőséget, amikor összehasonlítjuk a két lehetséges upgrade-et: a PIII-as processzort és az új videokártyát. A szintetikus tesztprogram, a 3Dmark szempontjából többé-kevésbé mindegy 16 bites színmélységben, hogy melyik fejlesztést hajtjuk végre a gépen, azonban 32 bit mellett a GeForce előnye már egyértelművé válik. A Quake3, vagyis a gyakorlati, játék közbeni körülmények között elvégzett teszt pedig egyértelműen az új videokártya javára szól, még az SDR-es változat esetén is.

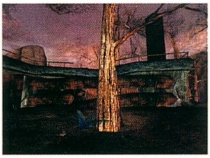
Ezt az eredményt Gale tapasztalatai is alátámasztják: ő ugyanis hősiesen kijelentette, hogy a Q3 multiplayer partit ő a minimum konfigot jelentő Celeron-300 + i740 gépen fogja „élvezni". Miután az igazán mozgalmas meccsekben a kijelző a 400*300-as felbontás és minimum részletesség mellett is rendre 20-30 fps-re esett vissza, sikerült meggyőznünk arról, hogy cserélje ki a videokártyát GeForce-ra. S láss csodát, a Quake3 szárnyalni kezdett az egyszerű Celeronon, kifejezetten gyors és élvezetes volt 800*600-ban. Később még visszatérünk arra, hogy ez mennyiben módosítja upgrade-elési tanácsainkat. Természetesen a kártyát jó pár napig nyúztuk egyszerűbb játékokkal is, főleg Shoe – talán mondanom sem kell, hogy igen jó benyomásokat szereztünk. Minden program remekül futott, maga a Windows is gyors volt, és kritika a képminőséget sem érheti. Bár ezen a téren továbbra is a G400 az etalon, de a GeForce mind 2D, mind 3D esetén igencsak ott van a Matrox nyomában :).

A DVD lejátszást – időhiány miatt - sajnos nem tudtuk megnézni. Mindenesetre a GeForce ebből a szempontból is fejlettebb a TNT2-nél, tehát kisebb processzor-használatot, és valamivel jobb képminőséget várhatunk tőle, bár szerintünk ezekkel eddig se volt igazán gond...

Leadtek GeForce256 (SDR - 166/120MHz)

	3DMark 2000		Quake3 demo001HQ	
PIII-500	16 bit	32 bit	16 bit	32 bit
800x600	3764	3227	66,2	57
1024x768	3368	2420	58,5	37
1280x1024	2601	1613	39,5	22,6
1600x1200	1984	-	27,8	13,8
Celeron-375A	16 bit	32 bit	16 bit	32 bit
800x600	2774	2587	51,7	47,7
1024x768	2632	2183	49,5	36,5
1280x1024	2276	1551	39	22,6

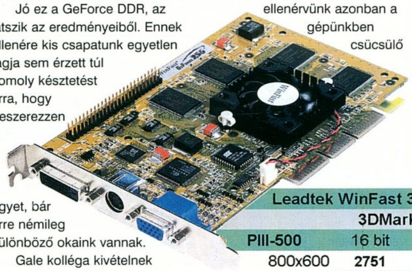




Tuningolni is próbáltuk a kártyát, de meglepetésünkre nem jártunk túl sok eredménnyel. A jelenlegi programok közül csak a legújabb Performance Tuner ismerte a GeForce-ot, és csak 133MHz-ig engedte húzni. Ráadásul egy fps-nyivel sem lett gyorsabb... mindenesetre a kártya már az alap órajelen is eléggé gyors, szóval ez nem olyan nagy hátrány.

TANÁCSOK, VÉLEMÉNYEK

Jó ez a GeForce DDR, az látszik az eredményeiből. Ennek ellenére kis csapatunk egyetlen tagja sem érzett túl komoly késztetést arra, hogy beszerezzen egyet, bár erre némileg különböző okaink vannak.



Gale kolléga kivételnek tekinthető, mivel ő tavaly, a Guru tábor idején rakott össze magának teljes gépet, és szent esküvel fogadta, hogy egy egész évig nem fog rákölteni egyetlen forintot sem (még meglátjuk, mi lesz a vége ennek :). Mocsy véleménye az, hogy harmincezer forintnál többet nem ad ki videokártyára, így legalább fél évet (de talán még többet) kell várnia, ha GeForce 256-ot szeretne a gépébe. Tetris ellenben már boldog tulajdonosa volt a sima verziónak, s a DDR-es verzióra való csere éppen folyamatban volt.

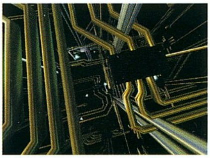
Végül, mi úgy véljük, hogy noha ez a változat már valóban nagyon komoly videokártya, az ára mégis túlságosan magas. A geometriai gyorsítást is számításba vevő 3Dmark2000-ben ugyan kétszer gyorsabbnak bizonyult a TNT2-nél, de azokra a játékokra, melyek ezt kihasználják még legalább a nyárig várni kell. Addigra viszont egyrészt a GeForce ára tutira kemény összegekkel megy lejjebb, másrészt legalább 3-4 újabb videokártya is kapható lesz, többek között az Nvidia új, NV15 kódnevű fejlesztése is. Igazi ellenérvünk azonban a gépünkben csücsülő videokártyáink, melyek még meg se melegedhettek helyükön, hiszen fél év sem telt el megvásárlásuk óta. Magyarán, ha TNT2, G400 vagy V3 tulajdonos vagy, a cserének nincs sok értelme. Ha ellenben valami régebbi kártyád van, és hajlandó vagy a meglehetősen komoly összeget is letenni, akkor a Ge256 DDR változata igen jó vételnek bizonyulhat – feltételezve, hogy van 17 inches monitorod és 1024*768-ban akarsz játszani. A sima verzióról viszont lebeszélnénk a vevőket; ha már nagyobb összeget adsz ki, akkor inkább spórolj még egy kicsit, és vedd meg a komolyabbikat.

A helyzet érdekesebb, ha Celeron 300/366 MHz-es géped van V3-mal vagy TNT1/2-vel, és szeretnél egy kicsit gyorsítani rajta. A fenti tapasztalatok szerint a 3D-s játékok szempontjából jobban jársz, ha a pénzed PIII-500-as processzor helyett GeForce-ba (még inkább DDR-es kártyába) fekteted. A tavaszi új kártyák gyorsabbak lesznek ugyan, de azért a Ge256-ot sem kell kidobni úgy egy évig, 1024*768-ban, és különösen 800*600-ban remekül teljesít majd a 2000-es év játékaiban. Ráadásul tartalmaz geometriai gyorsítást is, tehát igazán jövő-biztos hardware. Viszont a hagyományos játékok, például az Age of Empires II egy grammnyival sem lesz gyorsabb a GeForce-on, így ha inkább az ilyen stílusú programokat kedveled, akkor a gyorsabb processzorral jobban jársz. Azon a fronton azonban a zavar sokkal nagyobb mostanában – az 500-as Celeron azért egy picit gyengécske, tuningolni sem lehet igazán, az 500-as PIII pedig igen drága. Az új, 600 MHz-es, 100-as FSB-t használó és olcsó Celeronokra pedig még vagy négy-hat hónapot kell várni, szóval procit venni jelenleg alaposan megfontolandó. De ez már egy másik cikk témája lehet...

Shoebaron & Laa-Yosh

Leadtek WinFast 3D S320 II (150/140 MHz)

	3DMark 2000		Quake3 demo001HQ	
PIII-500	16 bit	32 bit	16 bit	32 bit
800x600	2751	2209	44,8	37,9
1024x768	2500	1760	34,3	25,3
1280x1024	1823	1009	21,2	14,1
1600x1200	1123	-	13,6	9,9
Celeron-375A	16 bit	32 bit	16 bit	32 bit
800x600	1267	1244	37,8	34,4
1024x768	1248	1189	32,6	25,3
1280x1024	1212	908	21,2	14,1



INFOBOX

Elsa Erazor X2
HRP Hungary
Tel: 452-4600

INFOBOX

Leadtek GeForce256
Kelly-Tech Kft.
Tel: 350-1246

JS
JAZZ SPEAKERS
Creating Audio Lifestyles
Dolby Pro•Logic
dekóder
5.1 csatornás hangfalrendszer
DOLBY SURROUND
PRO·LOGIC
Dolby Pro Logic Decoder
with 4.1 Channels
Leadtek
GeForce256
DDR
(Double Data Rate)
csatornás hangkártya
orté Media Yamaha GX)
WinFast
GeForce256
Rockfire
játékvezérlők
Rockfire Certified Standards
DAREDEVIL
Actima
50x CD-ROM és
4x4x24 CD-író
és -újraíró
4x4x24
CD-R/RW
50X MAX
Kelly-Tech
"Vezető ár/minőség mutatójú termékeket forgalmazunk."
Kelly-Tech Kft., 1139 Budapest, Üteg utca 6. Telefon: 350-1246, Fax: 349-6477 E-mail: sales@kellytech.hu Web: www.kellytech.hu
Minden márkanév és logo a megfelelő cég hivatalosan bejegyzett tulajdona. Minden jog fenntartva!

TRANS-AM

elektronic

Számítástechnika és Multimédia

Üzlet címe : Budapest, 1145. Titel u. 2/b. Telefon / Fax : 364-05-79 és 251-79-16
Rádiótelefon : 06-209-344-391 FaxBank : 2-333-666 (1471 # Tone üzemmódban)
Http : // www.trans-am.hu Email : info@trans-am.hu
Üzlet nyitvatartás : H-P 9-17 óráig Szervíz nyitvatartás : H-P 10-15 óráig

2000. Évi akciónk !!!
Részletfizetési lehetőség

15" Licom SVGA 3 év garancia	35.200,-
17" Licom SVGA 3 év garancia	52.000,-
Toshiba 48x IDE CD drive	10.800,-
4,3 Gb Quantum winchester	23.600,-
8,4 Gb Quantum winchester	27.600,-
Pentium II Pc Partner EX	13.920,-
Pentium II Abit BH6 BX / ATX	25.600,-
Pentium II 366A Intel Celeron CPU	12.800,-
Sound Blaster 128 PCI oem	6.400,-
Turtle Beach Malibu dobozos	15.920,-
Noname, tok nélküli 74 p. CD lemez 100 darabos kiszerelésben	184,-
Noname, tok nélküli 80 p. CD lemez 100 darabos kiszerelésben	216,-
SilverBlue 80 perces CD lemez	256,-
Trans-Am Devil PII Celeron :	**119.920,-**

Pentium II EX , PII 366A Celeron , 32 SD, 4,3 Gb HDD, 1,44 FDD, Mini,S3 4 Mb AGP 48x CD drive,hangk., 14" SVGA, 105 g.klav.

486-os komplett számítógép színes VGA monitorral 24.000,-

Pentium komplett használt gépek !!!

Használt alkatrészek adás - vétele

Komplett gépek tetszőleges összeállításban 24 órás teszteléssel, 1+2 év garanciával,raktárról. Teljes körű szervízszolgáltatással várjuk minden kedves vásárlónkat !

VISZONTELADÓK JELENTKEZÉSÉT IS VÁRJUK !
Hívjon, alkudjon és vásároljon !

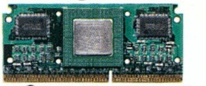
Áraink Áfa nélküliek, 1 év garanciát tartalmaznak és készpénzfizetésre vonatkoznak.

OLD MAN
Tuningműhelye

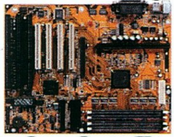
SaKs

HardWerem-96 Kft.
Budapest, VI. Csengery u. 55.
Tel: 3326-841, 06-20-9244-647

Válogatott processzorok



A legújabb Pentium és Pentium II alaplapok



Csúcs tuning konfigurációk

E-mail: oldman@mail.matav.hu
Home-page: http://www.internetto.hu/stb/hardver

FEFO Computer

Új FEFO PC design!

intel inside pentium®!!!

A Scienic desktop PC-vel minden vállalat igazi fejlett technológiához jut. Az új generációs Scienic SE/SN típusok rugalmasságukkal, nagy megbízhatóságukkal, korszerű szolgáltatásaikkal az irodai felhasználás fő PC típusai. Tartalmaznak minden korszerű, az üzleti életben szükséges technikai megoldást, mint titkosítás támogatás, vírus ellenőrzés. Intel® LANDesk® Client Manager szoftverével távolról is ellenőrízhető a PC állapota. Továbbfejlesztett Intel3D/133 videó rendszerével és SB AudioPCI 128V rendszerével az üzleti felhasználás multimédiás igényet is teljes mértékben kielégíti.

Az INTEL, INTEL INSIDE, CELERON, PENTIUM az INTEL CORPORATION bejegyzett védjegyei.

Új FEFO PC az irodákba

FEFO Scienic SN PC Intel® Pentium® 500MHz processzorral nettó 199.900,- tól*

*Intel® Pentium® III processzor 500MHz, Intel3D/133 DVMT videó, Creative SB128 audió, IntelLAN 10/100, 64MB SDRAM, 4.3GB HDD, 48xCDROM, PS2 billentyűzet, PS2 scroll egér + pad.
Scienic SE: Intel® Celeron™ 366MHz processzorral, 64/4.3/CD, LAN nélkül 139.900,- +ÁFA

FEFO Scienic SN *számítógép irodákba*

Miért ne választhatná Ön is a FEFO PC-t? Néhány érv talán segít, hogy mellettünk döntsön. A 11 éves FEFO vállalat több mint 2500 db/év FEFO PC gyártásával az egyik legjelentősebb hazai számítógép összeszerelő cég. Évente többezer ügyfelet szolgál ki az otthoni felhasználóktól a nagyvállalatokig. A FEFO PC-k tervezésénél mindig a legkorszerűbb technológiákat alkalmazzuk, megtartva az optimális ár/teljesítmény/minőség arányt. Számítógépeink könnyen bővíthetők és átépíthetők, követve a technológiai fejlődést, ezért FEFO PC-k vásárlásával az Ön beruházása éveken át értékálló marad. A FEFO PC-ket az alapkonfigurációktól eltérően a megrendelő ízlése szerint is összeállítjuk. Szakembereink ingyenes tanácsadással állnak ügyfeleink rendelkezésére. A FEFO PC-ket csak kiváló minőségű alkatrészekből építjük, minden számítógépünket 3 év teljeskörű garanciával forgalmazzuk. A FEFO PC-k 2000 év kompatibilisek, megfelelnek az aktuális PC szabványoknak, bármilyen rendszerbe itegrálhatók. A PC eladások mellett, igény szerint nyújtunk ügyfeleinknek informatikai szolgáltatásokat, mint pl. helyszíni garanciát és üzembehelyezést, átalánydíjas és egyéb karbantartási szolgáltatásokat, vagy komplett informatikai rendszerépítést és üzemeltetést. A FEFO vállalat és üzletei ISO 9002-es minősítéssel rendelkeznek. Keresse bizalommal üzletkötőinket!

további információk és árak
www.fefo.hu

1073 Budapest, Barcsay u. 6.
T.:352-8870, F.:352-1620
barcsay@fefo.hu

1122 Budapest, Krisztina krt. 11.
T.:202-6002, T+F.:212-3927
krisztina@fefo.hu

7621 Pécs, Munkácsy u. 9.
T.:(72)326-318, T+F.:(72)326-186
pecs@fefo.hu

6722 Szeged, Gogol u. 2.
T.:(62)424-719, T+F.:(62)422-386
szeged@fefo.hu

9022 Győr, Stelczer u. 3.
T.:(96)311-725, T+F.:(96)335-116
gyor@fefo.hu

HP Vevőszolgálat: 382-1111 www.hp.hu

Megtévesztően valósághű.

Ugye szinte félti a leégéstől ezt a hófehér hátat, annyira valósághű? Megnyugodhat, ez csak egy másolat, amely a létező legfejlettebb tintasugaras nyomtatási eljárással készült. Ezt nyújtja Önnek a Hewlett-Packard forradalmi, PhotoREt precíziós technológiája.

Képes akár 29 tintacseppet elhelyezni minden egyes mikroszkópikus ponton, ráadásul mindezt rendkívül gyorsan. Bármennyire sietős is az Ön dolga, mindig egyedülálló fotóminőségű képeket fog kapni. Ezt senki nem csinálja jobban. Legföljebb maga a valóság.

HP PhotoSmart és DeskJet nyomtatók

hp
invent

VISSZAHATÓ PILLANATOK

BEVEZETÉS FORCE FEEDBACK, AVAGY STAR WARS UTÁN SZABADON

Az erő-visszacsatolásos vezérlőeszközök piacának jelenlegi állapota hűen szemlélteti a multimédia hardverek egy évtized alatt befutott szédületes fejlődési ívét: a közelmúltban még csak több milliós szimulátor-rendszerekben megtapasztalható technológia mára kis túlzással szinte valamennyi PC-s felhasználó asztalához megtalálta az utat. A minél fokozottabb mértékű interaktivitás iránt mindig is elkötelezettséget érző cikkíró emlékezetében még élénken élnek azok a percek, amikor a játéktermek hidegen-kéken villódzó neonfényei után végre otthona barátságos melegében is megtapasztalhatta a kiadós frontális ütközés semmihez sem hasonlítható élményét. Időközben a force feedback eszközök egyre kifinomultabbá váltak, hiszen a

ACT-LABS FORCE RACING SYSTEM QUI-GONN

Talán a hazánkban sajnos kevéssé ismert gyártó terméke okozta a legkellemesebb meglepetést az egész tesztsorozat során, mondhatni a Force RS jött, látott és győzött. Személy szerint meg voltam győződve róla, hogy az Immersion-féle force feedback technológia a Wingman Formula Force-ban már elérte lehetőségeinek határát, így belátható, hogy nem csekély meglepetést éreztem a "Földrengés" effektus első aktiválásakor, amikor is az asztalon lévő összes rögzítetlen tárgy pozíciója gyökeresen megváltozott. Nos, igen, a rendszer keltette hatások erőssége már alapbeállításban közel kétszerese a sorban következő Microsoft SideWinder Force Feedback Wheelének, és akkor még nem is beszéltünk a vezérlőszoftver és az I-Force Studio nyújtotta további finomhangolásra alkalmas szolgáltatásokról.

Pedig már a Force RS külseje is világosan jelezte, hogy nem mindennapi versenyző lépett színre: a

MICROSOFT SIDEWINDER FORCE FEEDBACK WHEEL DARTH SIDIOUS

Legyen valaki akár a Microsoft operációs rendszereinek legkíméletlenebb bírálója is, gyakorta mégis kénytelen elismerni, hogy a redmondi óriás úttörő szerepe számos területen egyszerűen megkérdőjelezhetetlen. Nincs ez másképp az erő-visszacsatolásos hardver és szoftver technológiák esetében sem: az FFB-t elsőként támogató DirectX5 és a pionírok egyikének számító SideWinder Force Feedback Wheel megjelenése mind-mind világosan bizonyítják a fenti állítás igazát.

Ergonómiai mutatók téren a Microsoft kormánya a gyártó vezérlőeszközeinél már megszokott "arany középút" koncepciót viszi tovább, ráadásul nem kis sikerrel, hiszen ha nem is sikerül

SAITEK R4 FORCE WHEEL YODA

A PC-s FFB korszak hajnalán a Microsoft saját erő-visszacsatolásos technológia kifejlesztését határozta el, és az eltelt idő valóban a cég stratégiai döntésének helyességét látszik igazolni. Amellett, hogy a redmondiak a piac jelentős szeletét voltak képesek kihasítani maguk számára, számos gyártó számára is licencelhetővé tették eljárásukat, ezáltal tovább növelve amúgy sem kicsi befolyásukat az iparági szereplők között. Úgy tűnik, jövőbeni boldogulásának útját a különös eleganciájú vezérlőeszközeiről elhíresült Saitek is a Microsoft nyomdokvizein

játékosok csekély fejlettségű karizmainak fokozott amortizálásán túl immáron a legfinomabb effektusok (pl. a motor dohogása) érzékeltetésre is képesek. Akárcsak elődje, a Kr. u. 2000. esztendő is az erő-visszacsatolásos technológiák két eltérő irányzatának harcát hozza majd: a kormányok és joystickok többsége vagy a Microsoft, vagy az Immersion nevével fémjelzett FFB eljárások valamelyikét használja a mind élethűbb hatások elérésére. Hogy a két konkurens technológia közül melyik a valóságot leginkább reprodukáló, az eljárásokat licencelő számos gyártó közül pedig melyik érdemesebb a felhasználók kegyeinek elnyerésre? – nos, a most következő 5 gyártó 5 kormányát és 2 joystickját tortúra alá vevő tesztsorozat is erre kereste a választ.

termék egésze azt a benyomást kelti, mintha tervezésekor valamelyik hetvenes évekbeli amerikai modell belseje lett volna az irányadó. A felhasználó kényelméről méretes, szintetikus bőrrel borított kormánykerék, 7 db programozható nyomógomb, két ún. "pillangó" váltó és egy 8-irányú nézőpont-szabályozó kapcsoló hivatott gondoskodni. Az Act-Labs rendszerében ráadásul azt a ThrustMaster Formula Force GT-re jellemző hibát is sikerült kiküszöbölni, amelynek következtében a force feedback erőssége az irányíthatóság rovásra ment, hiszen a precizitás mértéke az igencsak dinamikus hatások ellenére sem csökkent soha az elfogadható szint alá. Sőt, a Force RS az alacsony intenzitású effektusok terén sem marad szégyenben, mivel az I-Force technológia szinte tökéletes megvalósítása következtében akár a másodpercenkénti 200 (!), az érzékelési küszöböt alig meghaladó rezgéshullám kibocsátása sem okoz gondot számára. Csak pozitív jelzőkkel lehet megemlékezni a vezetés élményét teljessé tevő pedálokról is, ugyanis olyan kellőképpen súlyos, megfelelő méretű alapzattal bíró egységeket tisztelhetünk bennük, amelyek ráadásul a legrealisztikusabb ellenállással rendelkeznek a tesztsorozatban résztvevő vetélytársaik közül.

Mindazonáltal az Act-Labs rendszerének legnagyobb újdonságát számomra az RS Engine kiegészítő jelentette: ebbe a ház hátoldalán található csatlakozóba illeszthető cartridge révén a Force RS firmware bármikor könnyedén cserélhetővé válik. Így amennyiben a gyártó fejlesztésre határozza el magát, elegendő a teljes termék árának csak töredékét kitevő cartridge újjal való helyettesítése, arról nem is szólva, hogy az opcionálisan megvásárolható további kiegészítők révén a Force RS Nintendo 64-hez, sőt, Sony PSX-hez is illeszthetővé válik. Ráadásul a tartozékok sora korántsem ér itt véget, hiszen az Act-Labs nemrég jelentette meg a Ferraritól licencelt kézi váltóját, amely természetesen gond nélkül képes együttműködni a Force Racing Systemmel is... Végezetül pár szóban a csomagban található programokról: a vezérlőszoftvereken és a már említett I-Force Studio teljes verzióján túl az Act-Labs a Need for Speed III névre hallgató megunhatatlan klasszikussal kedveskedik a vásárlóknak.

INFOBOX

Act-Labs FRS
Ramiris Kft.
Tel: 349-5363

elérnie a legfelső, leginkább a Logitech termékeire jellemző minőségi szintet, a kézbe simuló, szinte csúszásmentes gumiborítású kerék valószínűleg nem csak a cikkíróban kelt majd fokozott komfortérzetet. A terméken összesen 8 db programozható gomb található, amelyek közül a kormánykerék hátoldalán található kettő különösképp alkalmas a sebességváltás igényelte funkcióbillentyűk feladatának betöltésre. Sajnos az eszköz nélkülözni kénytelen viszont az egyes vetélytársakon megtalálható külön sebváltót, nem is szólva a gyakorta felettébb hasznosnak bizonyuló view hat-switch-ről (nézőpont-szabályozó kapcsoló).

A kormánykereket kiegészítő pedálok a tesztsorozatban szereplők egyik legjobbjának bizonyultak: kényelmes kezelhetőség és realisztikus ellenállás jellemzi őket, egyetlen hibájuknak talán csak az elcsúszásra való fokozott hajlandóságuk róható fel.

A rendszer lelkét adó, saját 16-bites, 25 MHZ-es mikroprocesszora által irányított motor halkan és megbízhatóan végzi feladatát, az általa keltett effektusok minden esetben megfelelő erősségűnek és gyakorta megdöbbentően élethűnek bizonyultak. A SideWinder Force Feedback Wheel legnagyobb erénye mindazonáltal teljes körű kompatibilitása, hiszen a rendszer valamennyi tesztelt programmal kifogástalanul működött. Természetesen, ha figyelembe vesszük azon aprócska tényt, hogy a force feedback hatások eléréséhez elengedhetetlenül szükséges DirectX is a Microsoft terméke, ez a vetélytársakra sajnos nem mindig jellemző tulajdonság azonnal érthetővé válik...

A rendszerhez mellékelt szoftverek mind minőségi, mind mennyiségi szempontból ugyancsak elismerésre késztetnek, hiszen míg a Monster Truck Madness 2 és a Precision Cart Racing kiválóan alkalmas az erő-visszacsatolásos technológia demonstrálására, addig a SideWinder Center szabadon paraméterezhető felhasználói profiljai miatt érdemel fokozott figyelmet.

INFOBOX

Microsoft SideWinder FFBW
www.microsoft.com/ sidewinder

evezve véli megtalálni, legalábbis erre látszik utalni új, R4 Force Wheel elnevezésű termékük, amelyet leginkább a fent említett cég erő-visszacsatolásos technológiája hivatott erőteljes rázkódásra készteni.

Pontosabb fogalmazással élve sajnos csak hivatott lenne, ugyanis a Saitek kormánykereke egyetlen programban sem volt hajlandó az elvárható force feedback effektusok megfelelő érzékeltetésére. Az erő-visszacsatolás jelenlétére tulajdonképpen egyedül a kormányt alaphelyzetbe visszaállítani igyekvő hatás utalt, minden további effektus egyáltalán nem, vagy csak gyengén volt érzékelhető.

Személy szerint rendkívüli módon sajnálom az R4 Force Wheel ily módon való leértékelődést, ti. az eszköz ergonómikus kialakítását, továbbá az irányítás átlagon felüli precizitását megtapasztalva eleinte igencsak versenyképes termékként definiáltam azt magamban.

Sajnos a rendszernek másik, viszonylag gyenge összetevője is akad: a pedálok azon túl, hogy teljesen irrealisztikus ellenállással rendelkeznek, kényelmetlenül kicsi és szinte teljességgel súlytalan talapzatuknak "köszönhetően" gyakorta önállósítják is magukat. A vezérlés viszonylagos pontossága mellett a sebváltó feltűnése az R4 Force Wheel másik legfontosabb pozitív tulajdonsága, igaz, a többi funkcióhoz hasonlóan ez is meglehetősen felemás módon került megvalósításra, ti. valódi társaitól eltérően ez a kar csak egyszerű előre-hátra történő elmozdulásra képes, oldalirányúra nem.

A csomagban található szoftverek bősége láttán sem fog senkinek elállni a lélegzete, mivel egyedül a meghajtóprogramokat tartalmazó CD-re fog rátalálni.

INFOBOX

Saitek R4 Force Wheel
Herta
Tel: 322-7846

THRUSTMASTER FORMULA FORCE GT MACE WINDU

Meglehetősen nagy várakozással tekintettem az általam tesztelt rendszerek közül elsőként az Immersion ún. I-Force technológiáját használó Formula Force GT-re, amely ráadásul az egyik, a szimulátor-rajongók körében komoly megbecsülést kivívó gyártó műhelyéből került ki. Őszintén bevallom, rövid életem során még nem találkoztam az előzetes várakozásoknak meg nem felelő ThrustMaster termékkel, ám úgy tűnik, minden jó sorozatnak óhatatlanul vége kell szakadnia egyszer... A Formula Force GT ugyanis a tesztsorozatban szereplő kormányok csoportjának leggyengébb minőségű tagja.

LOGITECH WINGMAN FORMULA FORCE ANAKIN SKYWALKER

A ThrustMasterhez hasonlóan ez idáig a Logitech gyártmányiról is kedvező kép élt bennem, így mindjárt érthetővé válik azon megkönnyebbülés, amelyet a Formula Force GT nyugdíjazása után a Wingman Formula Force tesztelésekor éreztem. Kezdeti, nem csekély aggodalmam ugyanis már az első pillanatokban tovatűnhetett, ti. a Logitech terméke a konkurens rendszerek közül messze a legergonómikusabb kialakítással büszkélkedhet, ennek megfelelően látványa már a legelső találkozáskor egyaránt képes fokozottabb dobogásra bírni az értő és laikus bírálók szívét. A fekete házhoz csatlakozó, bőrszerű tapintású piros gumival borított kormánykerék rendkívül kényelmes vezetést tesz lehetővé, amelynek élményét tovább növeli a 4 db jól elhelyezett nyomógomb és a két, Forma-1-es versenyautókban régebben gyakorta látott "fast-action" váltó.

MICROSOFT SIDEWINDER FORCE FEEDBACK PRO ÉS LOGITECH WINGMAN FORCE DARTH MAUL VS. OBI-VAN

A kormányok sokaságától kissé megfáradt tesztelő a joystickok terén szerencsére sokkal könnyebb helyzetben volt, hiszen mindössze két konkurens modell jelentette kihívással kellett megbirkóznia. Ráadásul a gyártók termékei közötti alapvető különbségek lényegében a joystickok esetében is hasonlók a kormányokkal kapcsolatban már említettekéhez, vagyis jórészt az eltérő formatervezési sajátosságokra és force feedback technológiákra vezethetők vissza. Ennek megfelelően a meglehetősen szögletes

ÉRTÉKELÉS ...ÉS A JEDI TANÁCS ÍTÉLETET HIRDET

Mielőtt rátérnék a tényleges értékelésre, mindenképpen szót kell ejtenem egy igazoltan távolmaradó versenyzőről, amely azonban a tesztben szereplő társaihoz hasonlóan szintén megérdemli a vásárlók fokozott figyelmét. A kérdéses termék nem más, mint a Guillemot Race Leaderje, amelyet sajnos számos alkalommal megismételt próbálkozásaink ellenére sem sikerült ez idáig beszerezni, ám ígérjük, a fenti hiányosságot a lehető leghamarabb megpróbáljuk pótolni. Mivel már alkalmam volt szemügyre venni az inkább grafikus kártyáiról híres cég erő-visszacsatolásos kormányát, joggal állíthatom, hogy funkciókban különösképpen

II. számú táblázat – Force Feedback joystickok

Gyártó	Microsoft	Logitech
Termék megnevezése	SideWinder Force Feedback Pro	WingMan Force
Ergonómia (1-20)	12	19
Telepítés (1-5)	4	5
Erő-visszacsatolás minősége (1-25)	20	22
Funkciók (1-20)	12	20
Precizitás (1-20)	15	19
Mellékelt szoftverek (1-10)	9	9
Összesen	72	94

A közepesnél kedvezőtlenebb ergonómiai mutatók és az igencsak nehézkes rögzítési mód ellenére a rendszer még nyújthatna maradandó élményt a vezetésben, de nem teszi, mivel a ThrustMaster tervezőmérnökei a force feedback effektusok alkalmazása terén is teljesen egyedi elképzelésekkel bírnak: az erő-visszacsatolás lényegét ugyanis a kormánykerék extrém mértékű ellenállásában vélték megtalálni. Mindez finoman szólva is az irányíthatóság rovására megy, arról már nem is beszélve, hogy a Formula Force GT mindegyik kb. 45 fokot meghaladó elforgatás esetén – szerencsére csak megtévesztő jelleggel – a mechanika törésére utaló hangot bocsát ki magából. A kellemetlenségre a force feedback erősségének csökkentése sajnos nem jelent megoldást, a játékélményt szinte zéróra redukáló jelenségek csak az erő-visszacsatolás teljes deaktiválásakor szűnnek meg, így azonban csak "mezei" kormánykereket kapunk végeredményül, amelyért persze az FFB eszközökre jellemző rendkívül magas árat kell kifizetnünk. A meglehetősen elkeseredett vásárlónak a kegyelemdöfést a pedálokkal való első drámai szembesülés adja meg: a vízszintessel kb. 60 (!) fokos szöget bezáró szörnyűségeket ugyanis pontosan olyan "könnyű" irányítani, mint azt az előzetes vizuális sokkot követően elképzeljük. A ThrustMasterre nézve igencsak lesújtó összképet sajnos a Formula GT-hez mellékelt Johnny Herbert's Grand Prix és a fokozott funkciószegénységtől szenvedő vezérlőprogram sem képes érdemben befolyásolni.

INFOBOX

ThrustMaster Formula FGT
Sved Rt.
Tel: 469-8000

A ThrustMaster termékétől eltérően a WingMan Formula Force esetében az I-Force technológia implementációja is nagyszerűen sikerült: legyen szó akár gépjárművünk alig érzékelhető megcsúszásáról, vagy a szembejövő kamion eredményezte "kisebb" megrázkódtatásról, a Logitech rendszere valamennyi erőhatást élethű módon közvetíti irányunkban. Az elismerést keltő force feedback effektusok mellett a kormánynak a precizitás terén sincs különösebb szégyenkezni valója, hiszen ebből a szempontból is csak egyedül a Saitek R4 Force Wheel bizonyult méltó ellenfelének. A rendszert kiegészítő pedálok is láthatóan a WingMan Formula Force egészére jellemző igényesség jegyében kerültek kialakításra: talapzatuk megfelelően "túlméretezett", ami amellett, hogy a (meglehetősen ritka) fékezéshez használt lábunk pihentetéséhez elegendő helyet biztosít, az elcsúszásra való hajlandóságot is csökkenti.

Mivel a termék immáron két éve kényezteti el a minőségre vágyó PC-s sebességőrültek egyre gyarapodó táborát, kevéssé meglepő módon a csomagban található szoftverek is az 1998-as állapotokat tükrözik. Bizony, a Ubi Soft féle F1 és a Motorhead felett már kissé eljárt az idő, igaz, mindez mit sem csökkenti az általuk nyújtott, továbbra is frenetikus játékélményt.

Továbbá a mellékelt WingMan Profiler és I-Force Studio SE programok is említést érdemelnek: előbbi révén igényeinknek megfelelően változtathatjuk meg kedvenc játékaink irányítását, míg utóbbi akár új, saját tervezésű erőhatások létrehozásra is alkalmas.

INFOBOX

WingMan Formula Force
VAR Computer
Tel: 22-22-VAR (827)

SideWinder inkább az erőhatások intenzitásában, míg a jóval ergonómikusabb Wingman inkább a realisztikusabb effektusok létrehozásában jeleskedik. Funkcionalitás terén azonban a Logitech gyártmányának fölénye már egyértelmű: a Wingman 9 programozható nyomógombjával, digitális gázkarjával és nézőpont-szabályozó kapcsolójával a Microsoft lényegesen szerényebb lehetőségekkel rendelkező modellje már nem képes felvenni a versenyt. Az igazsághoz persze hozzátartozik, hogy a SideWinder rendelkezik azzal a meglehetősen egyedi tulajdonsággal, hogy az irányítókar a vertikális tengely mentén elforgatható, ami jelentős segítségünkre lehet egyes szimulátorokban (pl. a fékszárnyak dőlésszögének szabályozása).

A mellékelt szoftverek szempontjából a két vetélytárs kvalitásai megint csak kiegyenlítettek, személy szerint a Conflict: Freespace (amely a Need for Speed sorozat mellett az erő-visszacsatolásos technológiát leginkább kihasználó program) és a Redline Racer jelenléte miatt inkább a WingMant preferálom, ám lehetséges, hogy valakinek éppen a SideWinderhez tartozó játékok nyerik majd el tetszését.

A termékekhez tartozó vezérlőszoftverek (SideWinder Center, ill. Logitech Profiler) a gyártóktól elvárható módon egységesen magas minőségi szintet képviselnek, és természetesen lehetővé teszik egyéni felhasználói profilok létrehozását is.

INFOBOX

Kis szerencsével fellelhetők az ismertebb számítástechnikai boltokban.

gazdag, igencsak kedvező ár/teljesítmény mutatóval rendelkező rendszert fogunk bemutatni lapunk hasábjain.

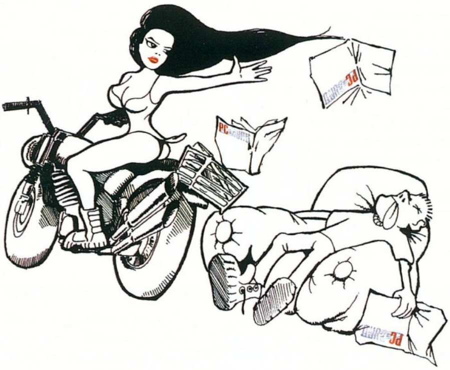
Addig is azonban nyugodtan válasszuk az I. számú táblázatban feltüntetett modellek valamelyikét, amelyek közül elsősorban a 80 pontot elérő három gyártmányt szeretném kiemelni. Már a harmadik helyen végzett Microsoft SideWinder Force Feedback Wheel is képes kielégíteni a felhasználók szinte minden igényét, az első két helyezett közül pedig végképp nehéz bármelyiket is egyértelmű győztessé nyilvánítani. Személy szerint választásom egyedi formatervezése és a kiváló hatásfokkal alkalmazott force feedback technológia következtében az Act-Labs Force Racing Systemére esne, de pl. a tesztelésben segítségemre levő szimpatikus leányzó precizitása és az élethű effektusok miatt egyértelműen a Logitech WingMan Formula Force-ot preferálta. Látható, hogy az egyes minőségi mutatókat mérlegelve mindenkinek saját, egyéni szempontjai alapján kell meghoznia a döntést.

I. számú táblázat – Force Feedback kormányok

Gyártó	Microsoft	Saitek	ThrustMaster	Logitech	Act-Labs
Termék megnevezése	SideWinder Force Feedback Wheel	R4 Force Wheel	Formula Force GT	WingMan Formula Force	Force Racing System
Ergonómia (1-15)	12	13	8	14	13
Telepítés (1-5)	5	3	3	5	4
Erő-visszacsatolás minősége (1-25)	20	10	11	22	24
Funkciók (1-15)	10	11	12	8	13
Pedálok (1-15)	12	8	5	12	14
Precizitás (1-15)	12	14	7	13	12
Mellékelt szoftverek (1-10)	9	5	7	9	9
Összesen	80	64	53	83	89

Joshua
(thx to Lívia!)
joshua7401@hotmail.com

Házhoz visszük az élvezeteket!



Kedvezményes PC GURU előfizetés

1 év 17592 Ft helyett 14112 Ft - 1/2 év 8976 Ft helyett 7056 Ft

Előfizethető a szerkesztőségben, vagy postai úton a megrendelőlap segítségével.

Info: Fehér Ildikó - 349-4768 - terjesztes@vogel.hu

SAMSUNG DIGITALL

Bár előző számunkban az MP3 lejátszók között a Samsung Yepp már feltűnt, sejthettük, hogy a Nomad eredeti megalkotójának van még jó néhány ötlet a tarsolyában. Máris itt vannak az új Yepp sorozatok, melyek hamarosan kaphatók lesznek Magyarországon is. Mint látható, hangsúlyt helyeztek a többfunkciós felhasználásra, így reális alternatívát jelentenek más gyártók kizárólag MP3 lejátszásra alkalmas készülékeivel szemben.

Rögtön belépő szintű modellnek az eredeti Yepp továbbfejlesztett példányát kínálják. A keresztségben az E+ nevet kapta, beépített memóriája 32/64 MB, természetesen SmartMedia kártyákkal ez bővíthető. Már 7 féle módot tud a hangszínszabályozás, mely a nagyméretű LCD kijelzőn grafikusan jelenik meg, mellé 3D-s hangzás is választható. Opcióként ajánlják az USB adaptert az adatok feltöltésére. Ami pedig újdonság: a 350 férőhelyes telefonregiszter, mely szolgáltatással jelenleg egyedülállók a piacon.

Az E sorozat is új résztvevővel gyarapodott, a Hip-Hop fantázianevű futurisztikus külsejű és formájú lejátszóval. Alaptudása megfelel a fenti E+ sorozatának, viszont beépített SDMI megfeleléssel valamint SSFDC formátum támogatással is rendelkezik. Kijelzője háttérvilágításos, a hozzá adott fülhallgatón található LCD távvezérlővel irányíthatjuk a Hip-Hopunkat.

A D sorozat strapabíró, vízálló kialakítással rendelkezik, a háttérvilágított LCD, 3D-s hangzás, LCD kijelzős távvezérlő, az equalizer mind beépített tartozék. Bringázók, hosszútávfutók és rádióőrültek legnagyobb örömére ebben a termékben már FM tunert is találhatunk. Igazi csúcsmodell, mindent tud, amit a hordozható lejátszóknak tudniuk kell.

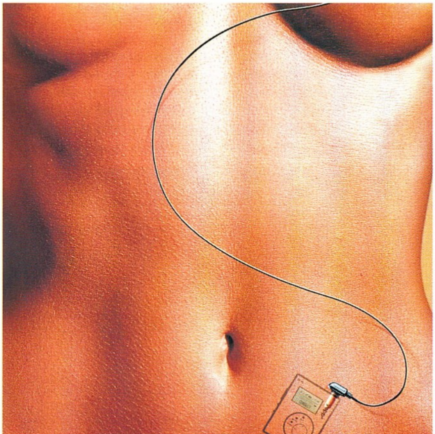
Most jön az, amire talán még nem is gondoltunk, de a Samsung már megcsinálta, és így szembesülve velük, rájövünk hogy tulajdonképpen nagyszerű ötlet mind a három. Az első a PhotoYepp, mely színes 2"-os LCD képernyővel rendelkező MP3 lejátszó. A képernyőn bármilyen előre eltárolt JPEG fotót vagy szöveget megjeleníthetünk, így a buszon áhítattal bámulhatjuk a Backstreet Boys fiútagjait, miközben a fülünkben duruzsol legfrissebb albumuk, és egy gombnyomással átválthatunk az előre feltöltött szövegre, melyet dúdolva hamarosan mindenki rájön, vajon tudunk-e énekelni. :) A fiúk helyére persze bárkit behelyettesíthetünk, pusztán életszagú példát akartam írni. :)

A másik termék a MotionYepp, mely ugyanazt tudja, mint a fenti lejátszó, kiegészítésképpen MPEG4 mozgókép-támogatással. 20 képkocka/másodperc sebességgel nézhetünk rajta videoklipet 160*120-as méretben, ezen kívül vezetékes távvezérlés, elektronikus telefonkönyv és beépített rádió jár hozzá. Az újratölthető lítium-ion aksi bekapcsolt LCD kijelzővel minimum 3, kijelzés nélkül 12 óra üzemidőt biztosít.

A hatalmas mobiltelefon-őrületet meglovagolva a Samsung megalkotta a világ első MP3 lejátszóval egybeépített mobiltelefonját. Az eszköz 32 MB memóriát tartalmaz, a fülhallgatóval zenehallgatás közben irányíthatjuk a bejövő hívásokat, az LCD-n pedig megtekinthetjük az automatikus funkciókat. Egy külön távszabályzóval pedig az összes lejátszási és telefonálási funkciót is vezérelhetjük.

A fentiekből azt hiszem, látszik, hogy a Samsung komolyan veszi az MP3-at, mindenki megtalálhatja a kedvének és pénztárcájának megfelelő kombinált lejátszót.

És hogy egy kis érdekességet is mutassunk a többi termék közül, felhívnám a figyelmet az új SyncMaster 150MP/170MP monitorokra, melyek TFT kijelzővel és beépített TV tunerrel rendelkeznek. Ez bizony azt jelenti, hogy nem kell többé a számítógépbe TV tuner kártya, a monitor képes megjeleníteni a számítógép és a TV jeleit, akár egyidejűleg is! Így a legújabb generációt képviselő termék monitorunk és lapos sztereó tévénk lesz egyidejűleg, mely akár függetleníthető is a számítógéptől. Teljes tudású távirányító, digitális zoom, rengeteg videojel bemenet, színes OSD és beépített grafikai szűrők: ennél többet kívánni sem lehet. Ha már kapható lesz nálunk is, alapos tesztelésnek vetjük alá (csak már a kezeim között tarthatnám, soha ilyen jó dolga nem lenne :)).



Flex

flex@webit.hu

INFOBOX

Samsung Electronics RT.
Tel: 388-7925

VOODOO3 3500 TV

AVAGY RECEPTÜNK: MINDENT EGYBE VOODOO MÓDRA

Felszállt a füst, és előtűnt a vudu varázsló alakja, ahogy állt a tűz mellett és varázsolt. A tanítványok lélegzetvisszafojtva figyelték.

" ...lássuk hát mit mutat a jövendő. Látom, hogy sikeres terméket alkottunk, betörhetünk a mindent-egybe kártyák piacára. Tetszeni fog a vásárlóknak a gyors 3D chip, a jó minőségű tuner, a DVD támogatás. Ám vigyázzatok! Nehogy Flex kezébe jusson egy tesztkártya, mert érzem, hogy akkor rájön a legnagyobb hibánkra: nem fordítottunk elég figyelmet a TV szoftverre...."

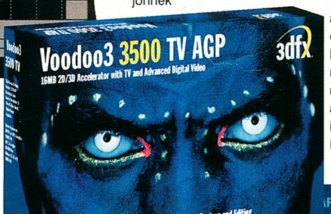
Nos, a fiúk itt szúrták el. Kezemben a Voodoo3 3500 TV doboza, ahonnan a vudu varázsló vésztjósló szempárja próbál elrettenteni a teszteléstől. A cikkírónak viszont meg kell élni valamiből, és vészesen közeleg a leadási határidő, így hát gondoljatok rám szeretettel ha esetleg nem érném meg a megjelenést :)

MINDENT-EGYBE?

A 3dfx sem hagyhatta ki, hogy belépjen a videokártyák egy olyan szegmensébe, amely az utóbbi időben egyre nagyobb teret követel magának. Az all-in, vagy magyar ferdítésben mindent-egybe kártyák első jeles képviselője az ATI cég volt, amely az ATI All-in-Wonder Pro kártyával megvalósította sokak álmát: ugyanazzal a kártyával lehessen TV-t nézni a monitoron, teletextet olvasni, teljesképernyőn döccenésmentesen MPEG videót nézni, normál tévén számítógépezni, felvenni TV adásokat (capture), és nem utolsósorban 3D-s játékokkal játszani. Mindezt mondjuk egy átlagos 3D kártya árának duplájáért.

Mivel egyre több időt töltünk a gép előtt, kellemes tud lenni mikor IRC-zés közben a monitor egyik sarkában ott figyel a kisméretű TV ablak. Az ősöknek könnyen megmagyarázható, hogy mi mindent nem kell megvenniük, ha egy ilyen kártyát kapunk a szülinapunkra: nem kell teletextes TV, nem kell videómagnó, és szükségtelen a speciális MPEG gyorsító kártya is. Mindmellett a gépünkben levő 2 éves kártya már úgyis elavult, így hát egy ilyen fantasztikus mindent-egybe kártyaval mindenki jól járhat a következő születésnapon.

Általában a szülők ilyenkor viaskodnak az ösztöneikkel, érzik hogy valami hibádzik az érvelésben, de ez már legyen az ő problémájuk, esetleg ugyanezt a témát megközelíthetjük más nézőpontból, egészen addig amíg rá nem jönnek hogy a gyereknek voltaképpen igaza van.



Kanyarodjunk vissza első hullámhoz, ahol is a történet ott folytatódik, hogy a Matrox megjelent a Marvel G200-al. A piac gyorsan befogadta az új szereplőket, szinte minden bolt polcain megtalálhattuk a kártyákat, a neten topicok indultak százával, vajon melyik jobb 3D-ben, videodigitalizálásban, melyik a legújabb driver. A recept adott volt, a visszajelzésekből pedig látni lehetett, hogy a jövőre figyelve a nép elsősorban a 3D-s chip generációváltására vágyik, no meg persze a többi alkotórész folyamatos fejlesztésére.

Így született meg az ATI All-in-Wonder 128, a Matrox Marvel G400, az Elsa Erazor 3 Pro, valamint a 3dfx Voodoo3 3500 TV. A 3D-s chipek egymást überelik, egyöntetűen jó teljesítményt nyújt a Rage 128, a G400, a TNT2 Pro és a Voodoo3. Ám meglátszik, hogy ki foglalkozik már régebb óta a digitalizálással és a TV tuner beépítésével.

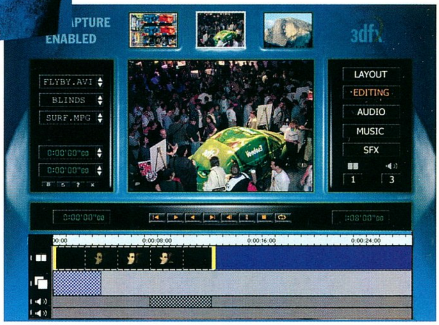
3DFX – AZ ELSŐ LÉPÉSEK A PÁLYÁN

Természetes, hogy az a cég, amely elindította a 3D kártyák fejlesztését, nem ment el szó nélkül a felhasználók által támasztott igények mellett. Eredetileg aVoodoo3 termékvonal leggyorsabb chipje lett volna a 3500, azonban a fejlesztés kezdete és a termék piacra dobása között eltelt időben annyira megnőtt a kereslet a mindent-egybe kártyák iránt, hogy felborzolta a kedélyeket bejelentésük, mely szerint 3500 TV lesz az új kártya neve, és érződött a levegőben, hogy aki szeretné az egyik leggyorsabb 3D-s chippel szerelt cuccot, az várjon a megjelenésig a vásárlással. Sajnos Európa megint csak második lett, itt később jelent meg a kártya a konkurenseinél, de azért a Voodoo3 chip még mindig a csúcs közelében van.

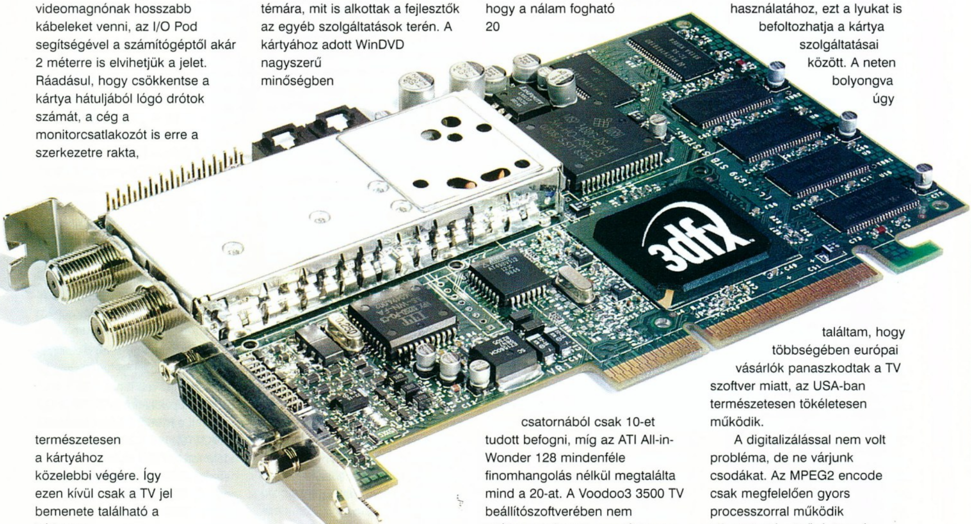
A 3dfx nem takarékoskodott a hozzávalókkal, kicsit inkább mindent-bele kártya lett belőle. A lista természetesen a 3dfx legfejlettebb, Voodoo3 chipjével kezdődik. A belső órajelet feltekerték 183MHz-re, ezzel leiskolázva például az ATI 90MHz-en működő chipjét. Mindehhez 16MB memóriát pakoltak, ami azért mostanában a "még elmegy" kategóriát súrolja. Az integrált TV tuner 125 csatornát tud fogni (elméletileg), Európába természetesen a PAL szabványú változat érkezett, a BT869-es encoder chippel és Samsung TV tunerrel.

MIT TUDNAK A VUDU VARÁZSLÓK?

Átkot szórni biztosan. Alig nyitottam ki a dobozt, máris a nyakamba ugrott egy kétméteres, kék, 3dfx feliratos kígyó. Miután konstatáltam, hogy még mindig



életben vagyok, közelebbről szemügyre vettem a "dögöt", amely másodjára már inkább egy I/O Pod-nak tűnt :) Ez egy olyan szerkentyű, amelyen hang, kép és S-Video ki- és bemenetek vannak. Nem kell a TV vagy videomagnónak hosszabb kábeleket venni, az I/O Pod segítségével a számítógéptől akár 2 méterre is elvihetjük a jelet. Ráadásul, hogy csökkentse a kártya hátuljából lógó drótok számát, a cég a monitorcsatlakozót is erre a szerkezetre rakta, természetesen a kártyához közelebbi végére. Így ezen kívül csak a TV jel bemenete található a hátlapon.

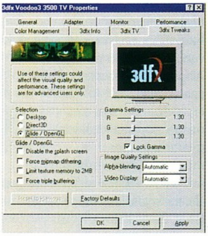


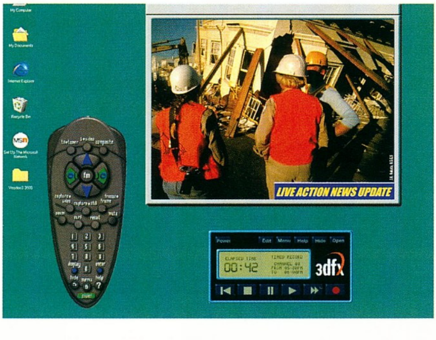
Valószínűleg az is a vudu varázslónak tudható be, hogy a teljes installáláshoz 4-szer kellett újraindítani a gépet. Viszont utána korrektül működött minden, némi cserebere után is megismerte a driver a gépben tartózkodó kártyát, bár ezt lehet hogy inkább a Win98-nak kell tulajdonítani. Felkerül az install során a VisualReality szoftver is, mellyel a TV-t lehet nézni, valamint a WinDVD ehhez a kártyához passzoló verziója.

Azt hiszem a 3D-s tulajdonságokat vizsgálva senki sem lepődik meg, hogy magasan veri az összes kategóriájába tartozó kártyát. Ha időben visszakerül a szerkesztőségbe, az ottani tesztgépen lefuttatott alkalmazások eredményei egy táblázatban valahol errefelé lesznek.

Térjünk rá a legizgalmasabb témára, mit is alkottak a fejlesztők az egyéb szolgáltatások terén. A kártyához adott WinDVD nagyszerű minőségben játszotta le a DVD filmeket, ezt azért ma már minden 3D-s kártyának tudnia kell.

A TV szoftver a VisualReality nevet viseli. A kezelőpanel kinézete változtatható skinekre épül, a szoftverhez adott néhány skin mellé újabbakat is letölthetünk a 3dfx weboldaláról. A lejátszó két részből áll, a távirányító „ablakból", amely tartalmazza a beallításhoz és a kezeléshez szükséges gombokat, valamint a TV képernyőből, amely változtatható méretet vagy teljes képernyős megjelenítést tud produkálni. Sajnos a nem teljes képernyős megjelenítéskor az ablak alakja csak négyzet lehetett, ami eltér a tévék 4:3 arányú megjelenítésétől, de valószínűleg ez csak a szoftver hibája volt. Az viszont biztos a szoftver bűne, hogy a nálam fogható 20 csatornából csak 10-et tudott befogni, míg az ATI All-in-Wonder 128 mindenféle finomhangolás nélkül megtalálta mind a 20-at. A Voodoo3 3500 TV beállítószoftverében nem találhatunk finomhangolást vagy manuális csatornakeresést. Mindössze az országunkhoz kapcsolódó tévéjel-szabvány beállítására van lehetőségünk,





ezen belül koaxális vagy antennás vételre, ezek után a szoftver megkeresi automatikusan a csatornákat, amelyeket nagyság szerint sorbarendez. Magyarország nincs a listában, de mivel az EU-hoz próbálunk igazodni, pl. Németország jelszabványa megfelelő lesz. Nálam 5 csatornát talált a koaxális és 5-öt az antennás vételkor, ami minden túlzás nélkül elégtelen. Ráadásul egyszerre nem is fogható a koaxális és az antennás vétel, külön át kell állítani. Ilyen hibája volt a régi ATI kártyának is, ők már kiheverték. De ezek ellenére a TV képe szép, a csatornák között váltás gyors, állítható a kontraszt, fényesség, színhatások. A tuner biztosan képes többre is, ha a cég ír egy használható szoftvert a TV használatához, ezt a lyukat is befoltozhatja a kártya szolgáltatásai között. A neten bolyongva úgy találtam, hogy többségében európai vásárlók panaszkodtak a TV szoftver miatt, az USA-ban természetesen tökéletesen működik.

A digitalizálással nem volt probléma, de ne várjunk csodákat. Az MPEG2 encode csak megfelelően gyors processzorral működik elfogadható minőségben és gyorsaságban, ez alatt pedig kompromisszumot kell kötnünk a kép minősége, felbontása és a másodpercenként megjelenített képkockák között. Az AVI kódolás pedig gyors merevlemezt igényel, de itt is igaz hogy az igények csökkentésével elfogadható végeredményt kapunk.

VEGYEM VAGY NE VEGYEM?

Szokás szerint ezt mindenkinek magának kell eldöntenie. A 3dfx meg újonc a mindent-egybe kártyák piacán, de ígéretes résztvevőnek tűnik. Ha a szoftverekkel is olyan jól bánnak majd, mint a chipekkel, a többi gyártónak fel kell kötnie a gatyaszárat. A Voodoo3 3500 TV-t pedig ajánlom mindenkinek, aki újgenerációs 3D teljesítményt szeretne egy kis plusz multimédiával. Addig is lehet nyaggatni a 3dfx-et, hogy a TV szoftvere is újgenerációs legyen.

Flex
flex@webit.hu

INFOBOX

Voodoo3 3500 TV
Herta
Tel: 322-7846

Nokia 7110

Nokia 7110. Az a mobil telefon, amelynek a megjelenésére kis túlzással az egész világ felfigyelt. Nem egyszerűen elit modell a Nokiától (ilyet már láttunk, és sokan egy kézlegyintéssel elintézték), hanem az a telefon, amely végre kitör az évek óta hagyományosnak tekinthető paraméterek fojtogató szorításából megcsillantva a jövő mobil kommunikációjában rejlő kiaknázatlan lehetőségeket. Érezvén a történések súlyát a tesztpéldány megpillantásakor önkéntelenül is hátrahőköltünk, mint a megszállott gyűjtő, ha végre szembekerül a nagy alkotással. Ezt követően bő egy hét állt a rendelkezésünkre, hogy kipróbáljuk a készüléket és a hozzá kapcsolódó még igencsak gyerekcipőben járó WAP alapú szolgáltatásokat. (Nos, kicsit előrevetítve az értékelést már két nap után is tisztán látszott, hogy a teszt során a legkomolyabb gondot a fokozatosan növekedő birtoklási vágy elfojtása okozza majd:).)

MÁTRIX HATÁS

Külsőre a telefon a Nokia már jól bevált értékeire épít, azaz továbbviszi a méretről és a kijelzőről alkotott szilárd finn elképzeléseket. Ennek jegyében – szemben a legnagyobb vetélytárssal – nem törekedtek a miniatürizálásra, sőt a 7110-es talán még a közkedvelt 3210-es modellnél is nagyobb valamivel. A legszembeötlőbb az első ránézést követően, hogy a kijelző méretét alaposan megnövelték (96x65 pixel), illetve az, hogy a kezelő felület jelentős részét csúsztatható előlap takarja. Ezt a megoldást alkalmazták már korábbi modellek esetében is, ám gyanítható, hogy a legtöbben mégis a Mátrix felejthetetlen képkockáiból emlékeznek a technika mikéntjére (talán a Nokiánál sem gondolták, hogy ez a kis film-támogatás micsoda kultuszt teremt majd). Elsőre kicsit nehézkes lehet a hátlap tetején lévő billenő-gombbal aktiválni az automatikus csúsztatást, de ha ráérzünk a megfelelő fogásra, akkor már semmi nem ment meg attól, hogy kizárólag ezt a módszert alkalmazzuk. Természetesen ettől függetlenül az előlapot manuálisan is lehúzhatjuk, ám ilyenkor elmarad az a semmihez sem fogható extra élmény, amelyet tulajdonképpen ajándékba kapunk. Az előlap nem takarja azt a funkció billentyűt, amely jelenleg teljesen egyedülálló a mobiltelefon piacon. A Navi roller kinézetre és funkcióját tekintve rokon a PC-s egereken fellelhető görgőkkel. Elsőre kicsit idegennek hat egy telefonon, de ha legyűrtük az ellenérzéseinket, hamar rájövünk, hogy ezzel lehet a leggyorsabban navigálni a menüpontok között, illetve kiválasztani a szükséges beállításokat.

Kezdetben az utolsó Nokia modelleken nevelkedett tulajdonosnak a grafikus menü nem sok újdonságot hoz. Igazi érzéki csalódás ez, mert ha jobban elmerülünk a lehetőségekben, hamar ráébredünk, hogy ez a telefon sokkal inkább a felhasználójáról szól, mint az elődei. Jó magyar mobilhasználóhoz híven első lépésben az SMS küldési lehetőségeket vettük szemügyre. Akár csak a Windowsban is, lehetőségünk van folderek létrehozására, így a beérkezett üzeneteket külön mappában tárolhatjuk. (Hogy szám szerint hányat, arról nincsenek pontos információink. Úgy hírlik, ez is a központi memóriát használja, tehát amíg mindössze a telefonkönyv egy tizedét használjuk csak ki, addig bőven van hely az SMS-eknek.) Alapból rendelkezünk néhány sablon üzenettel, melyek leginkább az üzleti élet mindennapjaira kínálnak gyors, szöveges megoldást. Az „elnézést, ebben nem tudok segíteni" vagy a „késni fogok" sablon praktikus lehet, de talán az a leghasznosabb, hogy ezek bármelyikét kicserélhetjük a nekünk megfelelő szövegre („én is szeretlek" az alapból van:)). Üzenetet írhatunk hagyományos módon a billentyűzetről, illetve a görgő segítségével is. Mindkét esetben a jobb oldalon abc sorrendben látjuk a betűket scrollozódni, ami némi segítséget nyújt például az ékezetes betűk kiválasztásakor. A görgővel gyorsan SMS-t írni nem nagyon lehet, viszont használhatjuk a szöveg léptetésére, így könnyen tudunk javítani, újraolvasni. Sajnos a kurzor aktiválásához ki kell lépni az almenübe, de ha csak pár betűt szeretnénk visszalépni, akkor használhatjuk a space lenyomásával előhívható léptető nyilakat is. Apró, de hasznos újítás, hogy a mondatok automatikusan nagybetűvel kezdődnek, ez a fajta segédlet csak nagyon ritkán válik zavaróvá.

További extra lehetőségként kipróbálhatjuk a T9 néven futó prediktív szövegbeviteli módszert, amely a begépelt karakterek alapján képes teljes szavakra javaslatokat tenni. Azaz a szótárt aktiválva megpróbálja kitalálni, mit is szeretnénk írni. Furcsán hangzik, még furcsábban használható. Magyarul pedig egyáltalán nem működik.

Végül még az SMS-ek talaján maradva érdemes megemlíteni, hogy tetszőlegesen beszúrhatunk a telefonkönyvből nevet és telefonszámot az üzenet szövegébe. A naptár, a telefonkönyv és az üzenetek rész tökéletesen kompatíbilis egymással, gyakorlatilag az adatokat tetszés szerint másolhatjuk egyikből a másikba. Ennek hála az SMS-ben érkezett telefonszámokat könnyen és gyorsan elmenthetjük a memóriába. A telefonkönyvben ezer nevet tárolhatunk. Ez az elképesztő mennyiség még figyelemreméltóbb, ha hozzáadjuk, hogy nevenként megadhatunk öt telefonszámot és két tetszőleges szövegmezőt. Ez lehet e-mail, postacím vagy egyéb megjegyzés, mondjuk céginfó stb. Persze ez csak akkor igaz, ha az adatokat a telefon memóriájában, és nem a SIM kártyán tároljuk. Az sem gond, ha a régi adatbázist akarjuk bővíteni, hiszen lehetőség van arra, hogy a SIM kártyán tárolt neveket átmásoljuk a közvetlen memóriába. Ez 100 tétel esetén sem tartott tovább egy percnél.

Kijavítottak egy apró de annál dühítőbb hibát is: ha kiválasztjuk valamelyik nevet, a hívás előtt a telefon alapból kiírja a számot, így nem kell a módosítással vesződni (a la 3210), ha például vezetékes telefonon szeretnénk a beszélgetést lebonyolítani. Bár nem újdonság, de itt érdemes szót ejteni az infraportról, amelynek a segítségével a legrövidebb úton küldhetünk át adatokat másik 7110-esbe. Például valamelyik közös ismerősünk telefonszámát. Gyors, könnyű és kultúrált megoldás.

A 6110-eskben már szárnyait próbálgató naptár szolgáltatás vitathatatlanul óriási változáson ment keresztül. A 7110-es már igen komoly határidő naplóként is használható azzal a nem lényegtelen különbséggel, hogy a telefon – már ha csak magunkból indulunk is ki – ideje jó részét a felhasználó közelében tölti. Így képes arra, hogy hangjelzéssel figyelmeztessen a fontos összejövetelekre, a halaszthatatlan telefonhívásokra, vagy tulajdonképpen bármilyen eseményre, amelyről nem szeretnénk megfeledkezni. Egészen ötletes, hogy a születésnap esetén a szoftver még a születési évet is bekéri, így fél év múlva képes arra, hogy a pontos évszámmal figyelmeztessen az ajándékvásárlásra. Jegyzetet a napokhoz tetszőlegesen írhatunk, bár ebben az esetben a hangjelzés elmarad, a szimbolikus jegyzettömb egyszerűen csak a napi teendőkre figyelmeztetet. A fent említett összetettségnek köszönhetően a telefonkönyv adatai egyszerűen hozzárendelhetők egy-egy találkozóhoz, születésnaphoz, fontos megbeszéléshez. Szinte gyerekjáték az egész.

Mindez már nem igaz abban az esetben, ha fel szeretnénk készíteni a telefont a WAP (Wireless Application Protocol) szolgáltatás igénybe vételére. Röviden ennek a protokollnak a segítségével valósul meg, hogy a kifejezetten WAP-ra készített WML (a HTML-lel rokon, de nem kompatibilis) kiterjesztésű oldalakat az arra alkalmas mobiltelefonokról elérjük. Természetesen a szabvány kialakításakor figyelembe kellett venni a mobil eszközök „szerény" lehetőségeit: a kisméretű kijelzőt, az alacsony számító kapacitást és a kevés memóriát. Ennek megfelelően módosították az internet világban megszokott protokollokat és dokumentumtípusokat. A WML oldalak nem vetekednek a full extrás html site-ok grafikai megvalósításával, ám arra tökéletesen alkalmasak, hogy tömör szöveges információt szolgáltassanak. Itt szeretnénk megjegyezni, hogy a HTML-hez hasonlóan a WML lapokba is ágyazhatók scriptek (kis programelemek), így például a szerkesztőknek rendelkezésükre áll WMLScript is, amely a www-ről megismert JavaScript egyszerűsített változata. A konfigurálásra most hely hiányában nem térnénk ki, talán csak annak rövid levezetésére, hogy mindez mibe kerül nekünk. Nos, első lépésben a szolgáltatónknál engedélyeztetni kell a SIM kártyánkra az adatforgalmat. Amennyiben ez megvan, kell internet hozzáférés, szerencsére ezt megkapjuk az adatátvitel előfizetés mellé. Ezen felül fizetnünk kell a hívás költségét, ami a böngészéshez szükséges. Ennek a tarifájáról a hálózati szolgáltató tájékoztat (Pannon, Westel – az ISDN hozzáférés mindkét szolgáltatónál használható). Némiképp számszerűsítve az elméletet hétvégén a percdíj megközelítőleg 12 forint. Erre jön még az egyszeri belépési díj továbbá az előfizetés, amely további 600 forintot jelent havonta (a hétvégi tarifa a legkedvezményesebb, az összegek pedig tájékoztató jellegűek). A technikai részleteket félretéve nézzük, mit is jelent WAP-ozni a mobilunkról. A telefon böngésző menüjéből csatlakozhatunk az internetre, majd a megfelelő WAP gatewayen keresztül elérhetjük a már működő .wml kiterjesztésű oldalakat. Itt érkezünk el ahhoz a pillanathoz, amikor a boldog telefontulajdonos ráébred, hogy a 7110-es mire is képes igazán. Ülsz a sötét szobában – a tv már rég nem sugároz, a gép már rég nem zúg – kezedben a telefonnal, a világgal. A csatlakozás viszonylag gyors és stabil. Olvashatsz híreket, megnézheted az időjárást, rendelhetsz repülőjegyeket, szemmel követheted a megrendelt csomagod útját. Sőt, megnézheted a moziműsort, majd egyetlen gombnyomásra le is foglaltathatod a jegyet (ez már itthon is a kipróbálás stádiumban leledzik). Bár a megjelenítés mondhatni primitív, a lehetőségek olyannyira határtalanok, hogy az már tényleg futurisztikus. Az oldalak egy része persze még nem működik jól, látszik, hogy az egész rendszer még nem állt össze. De már elindult...

Az értékelést kezdjük a negatívumokkal. Összesen kettőt sikerült találnunk, abból is az első teljesen szubjektív, ami nem csoda, hiszen a kinézetre vonatkozik. Páran kifogásolták, hogy a nagy display „pingpongütő" külsőt kölcsönöz a telefonnak. Bár ezzel a szerkesztőség java nem ért egyet – sőt, teljesen elégedett a formatervezéssel –, azért teret biztosítunk a kisebbség véleményének is. A használat során egyetlen komolyan kifogásolható nehézség merült fel, ez pedig az SMS íráshoz kapcsolódik. Ilyenkor, ha nem zongoristának születtünk, a csillag gomb lenyomása az előlap „védelmében" kissé körülményes lehet. Túlzottan nem zavaró, de mindenképpen tapasztalni fogjuk. Más kérdés, hogy hamar meg lehet szokni, így egy idő után már fel sem tűnik.

Nagyon sokat kellett várni a 7110-esre, de az egy hét használat egyértelművé tette, hogy a maximálisan intelligens kezelő szoftverrel, az alaposan megnövelt memóriával és a WAP-pal felvértezett Nokia egész pontosan az, amire sokan már a megjelenése előtt elkezdtek gyűjteni.

Olyan telefon, amely szintlépést képvisel a társaihoz képest, amit persze alaposan meg is kell fizetnünk.

shoebaron

Sokan a Matrixban az alábbi telefont vélték 7110-esnek. A képen jól látszik, hogy ez bizony a Nokia 8110i.

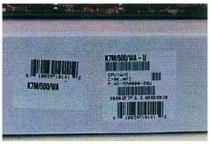
INFOBOX

Aki kíváncsi arra, hogyan is néz ki egy wml oldal mobilon, az letöltheti az internetről a WinWap Browsert, amely a számítógépen emulálja az alábbi készülékek lehetőségeit: Nokia 7110, Ericsson MC-218, R320.
www.slobtrot.com/index.htm

HARDWARE FÓRUM

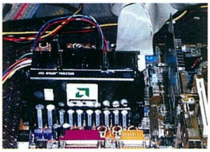
Hogyan tuningoljunk Athlon 500MHz-es processzort, Asus K7M alaplapba?

Régen vártam arra, hogy az Athlon ára kissé csökkenjen, kíváncsi voltam, mit lehet kihozni mondjuk az 500 MHz-es példányból. Bár, ami azt illeti, ez a processzor kis hazánkban egyelőre nem nagyon népszerű, főleg azért, mert a jobb alaplapok ára közel a kétszerese a jobb BX chipsetesekének. No, elszántam magam, és beszereztem az Athlon 500-ast, és hozzá az Asus K7M alaplapot, amely az AMD Irongate north bridge, valamint a VIA south bridge chipre épül. Az Asus – mint az egyik legnagyobb Intel-támogató – nemigen dicsekszik azzal, hogy alaplapot gyárt a vetélytárs processzorához, és épp ezért a csomagolása nem hasonlít egyetlen Asus dobozra sem. Semmilyen felirat sem árulkodik a gyártóról, fehér, mint a hó, pusztán a típusjelzés található rajta.



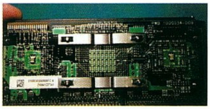
Az Asus K7M "anonymus" doboza

A doboz oldalára ragasztott címke árulkodik arról, mit is vásároltunk. Az alaplapleírás azonban már az igazi Asus, részletes, alapos, pontos. Az alaplap támogatja az UDMA 66-os szabványt, 2db ATA 66-os, valamint 2 db hagyományos IDE eszköz csatlakoztatható rá. Integrált hangkártya, színezett csatlakozók, az AGP foglalat mellett pedig az AMR – audio-modem-riser – található.



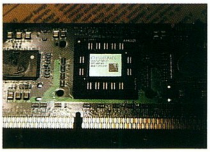
Az Athlon az alaplapban, a hatalmas hűtőborda jól látható

Az alaplap a legújabb AMI-biosszal készül, kiválóan konfigurálható, azonban az eddig megszokottakhoz képest nagyon sok olyan beállítási lehetőséget tartalmaz, melyek az Intel chipsetes alaplapokban nem voltak fellelhetők. A front-busz órajele emelhető. Itt álljunk meg egy szóra. Az Athlon 200 MHz-es front-busszal működik, az alaplap bioszában viszont a beállítási lehetőség 100 – 150 MHz-ig terjed. Ez nagyon furmányos, mert mondjuk 102 MHz beállítása esetén a memória 102 MHz-cel, a processzor viszont ennek a kétszeresével, 204 MHz-cel fog menni. Valami kevés tuningra itt is van lehetőség, a processzor core-feszültségét az alaplapon található kis kapcsolókkal lehet állítani, de a valóban jelentős tuningra csak a proci szétszerelése után kerülhet sor. A szorzó növelése, a core-feszültség emelése, a cache-memória órajel/frontbusz arány beállítása csak a szétszerelés, valamint forrasztgatás után kivitelezhető. A másodlagos cache-memória – a Pentium II – III procikhoz hasonlóan – az órajel felével megy. Ennek a későbbiek során lesz jelentősége. Ott tartottunk tehát, hogy a processzort több-kevesebb bajlódással roncsolás nélkül szét kell szedni, először a műanyagburkolatot, majd a hűtőfelületet kell eltávolítani, persze a megfelelő óvatossággal. **Erre természetesen nem biztatok senkit, hiszen azonnali garanciavesztéssel jár!!!** Csupán a tapasztalataimat mesélem el, ahogy szoktam. A tuning mikéntjét nem én találtam ki, hanem a www.sysdoc.pair.com-on található leírás szerint jártam el. A megoldás viszonylag egyszerű, a processzort tartalmazó áramköri lapon található ellenálláscsoportok határozzák meg a szorzót, a core-feszültséget és a cache órajelét. Megfelelő szerszámokkal a kívánt átalakítás könnyen végrehajtható: picike, felületszerelt ellenállásokat kell egyik helyről a másikra átforrasztani. Elmondva egész egyszerű, mindössze jó forrasztópáka, hegyes csipesz és nagyítós szemüveg kell hozzá, ám a valóságban jó sokat kell molyolni a 2 mm-es ellenállásokkal, de bő fél óra alatt el lehet vele készülni. A forrasztással azonban csak óvatosan, mert a parányi forrszemek még megfelelő páka esetén is könnyen leválhatnak. Részemről a pici ellenállások kivezetéseit forrasztóónnal összefolyatom, majd kis melegítés után az ellenállás kiemelhető, és az új helyre átforrasztható.



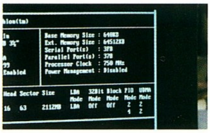
A műanyagburkolat eltávolítva, a hűtőfelületet a két fémkengyel rögzíti

Arra gondoltam, hogy az 500-as procit először megkísérlem 600-on, majd 650-en hajtani. Ez 20 – 30 százalékos tuningot jelent, ami azért nem rossz. És ekkor ért a hatalmas meglepetés. A hűtőfelület eltávolítása után a következő látvány tárult a szemem elé.



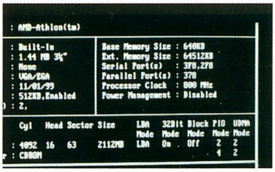
A processzormagon jól látható felirat szerint – K7 650CURAFC – szerint az 500-as tokban 650-es proci lakik!! Ahogy felénk mondják, ez azért nem semmi. Emlékeztet az Intel húzásaira, mikor a szépemlékű 166-os Pentium MMX-ek mentek 300 MHz-en, a 300-as Pentium II-k meg 500-on. Igazán rendes dolog ezektől a procigyártóktól, hogy időnként szereznek nekünk, felhasználóknak ilyen kellemes meglepetést. Természetesen azonnal megváltoztattam eredeti elképzelésemet, és rögtön megcéloztam a 750 MHz-et. A core-feszültséget – az Athlon 1,6 V-os feszültséggel megy – megemeltem 1,9 V-ra, a szorzót pedig az eredeti 2,5-ről 3,75-re. Ebben az esetben a proci 3,75 x 200 MHz-en megy, ha megy.

Visszaszereltem a hűtőfelületet, és felszereltem az óriási méretű, igen magas fordulatszámú ventilátorral ellátott hűtőbordát, melyhez jár egy kis műanyagzacskónyi szilikonpaszta is, melyet természetesen szintén felhasználtam. Az ember el se hinné, hogy a viszonylag kis mennyiségű fehér pasztával mi mindent össze lehet kenni a

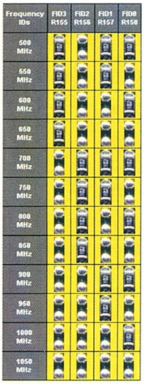


bordán kívül is: nadrágot, pulóvert, az összes kábelt. Nos, proci alaplapba be, gép indul.

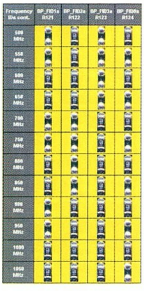
Nagyon kellemes bejelentkező-képernyő, meg kell hagyni. A rendszer sziklaszilárd, minden teszt rendben lefut, most csak Voodoo3 3000 van a gépben az általam jobban kedvelt TNT 2 helyett, de a teszteredmények meggyőzők. A gép órákon át demózik a 3Dmark 99 Maxszel; nézzük a Quake3 teszttel is: bombabiztos. A hűtőborda olyan 55 fokos, a ventilátor közel 7000-et forog. No, akkor nézzük meg kicsit feljebb. Az alaplapi órajelet először 102, majd 103 MHz-re állítva a processzor órajele előbb 204, majd 206 MHz-re emelkedik. Kiszorozva tehát: 3,75 x 206 = 772,5 MHz. Ebben az esetben a bejelentkező képernyő így néz ki:



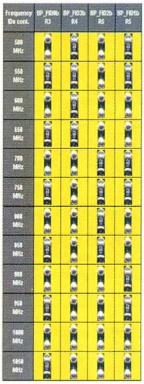
Nagyon kellemes látvány, valljuk be. A gép továbbra is teljesen stabil, fordítok Linux kernelt, futtatom a teszteket, minden rendben. Vegyük vissza kissé a core-feszültséget. Ismét szétszerelés, a feszültség visszaállítása 1,8 V-ra. A borda hőfoka kb. 5 fokkal csökken, a gép stabil marad.



Órajel beállítás 1.

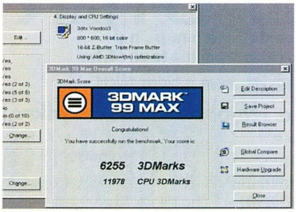


Órajel beállítás 2.



Órajel beállítás 3.

Core feszültség beállítása



A 3Dmark 99Max eredmény

Az eredmények

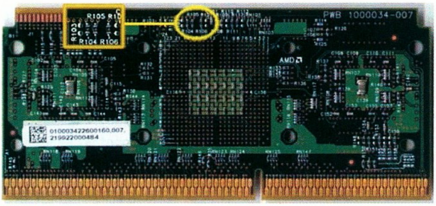
Természetesen próbáltam az alaplapi órajelet feljebb emelni, de az eredmény minden esetben kék halál. Az ok feltehetően a processzor órajelének felével futó másodlagos cache-memóriában keresendő, ami esetünkben 386 MHz-et jelent. Az Athlonon van lehetőség arra, hogy a cache sebességét az órajel feléről annak egyharmadára csökkentsük, de ebben az esetben az elérhető valamivel magasabb procisebesség által nyújtott előnyök elvesznek a lassabb cache miatt. Valamivel később megoldás kínálkozott a 2/5-ös beállításra is, mely a ½, és az 1/3-ad közötti eredményt adhat, de az igazat megvallva nem volt kedvem ismét szétszedni a procit.

Összefoglalva: a 772 MHz-es Athlon brutális teljesítményt nyújt. Nagyon szívesen összehasonlítanám a nemrég megjelent 733 MHz-es Intel Coppermine procival, de ez egyelőre beszerezhetetlen, ám ami késik, nem múlik. Az Asus K7M alaplapot kiválónak minősítem. Egyetlen hátránya, hogy a szerencsétlenül elhelyezett alaplapi tápcsatlakozó miatt a hűtőbordára nagyobb méretű ventilátor nem erősíthető fel.

Rejtélyes betegség ütötte fel a fejét az átalakítóval Slot 1-es alaplapban használt Celeronok között. A jelenség a teljesen váratlan gépleállás, ez rendszertelenül következik be, semmi kék halál, se súlyos kivétel, vagy az egyéb ismert Windows-ajándék, a gép egyszerűen merevre fagy, a resetre se reagál. Ilyenkor lehetetlen újraindítani, csak az átalakító megmozgatásával, esetleg kiszedésével, és újra visszadugásával lehet a gépbe életet lehelni. Ennek oka az átalakítóban keresendő. A kezdetben forgalomba került PPGA – Slot 1 átalakítók lábai nem aranyozottak, hanem fémszínűek. Idővel a lábak oxidálódnak, és bizonytalanul érintkeznek a Slot 1-es foglalatban. A megoldás: ha az átalakító még garanciális, kérjük a kicserélését, ha pedig nem, akkor nincs mese, vennünk kell egy újat, de mindenképpen nézzük meg, a lábak aranyozottak-e. Csiszolással, kontakt-tisztítóval nem érdemes kísérletezni, a lábakat bevonó anyag annyira silány minőségű, hogy csak a csere segíthet. Szerencse a szerencsétlenségben, hogy a processzor-foglalat nem károsodik, az új átalakítóval a gép ismét kifogástalanul működik.

	R103	R104	R106	R107
1/1	OFF	ON	ON	OFF
1/2	OFF	ON	ON	OFF
1/3	ON	OFF	OFF	ON
2/5	OFF	ON	OFF	ON
1/5	ON	OFF	ON	OFF

Ez a táblázat mutatja a cache beállítási lehetőségeit. 1/1 = a processzor órajele, ½ = ennek a fele, 1/3 = az egyharmada, 2/5 =az órajel 2/5-e, 1/5 = cache kikapcsolva



Itt található a cache-sebesség beállítására szolgáló ellenálláscsoport.

Időnként még a legmegbízhatóbb gépben is érdemes megnézni a hűtőventilátorokat, gondolok a processzoréra és esetleg a videokártyáéra. Miután kis országunkban a levegő meglehetősen szennyezettnek mondható, elképesztő mennyiségű por tud felhalmozódni a ventilátorban és a hűtőbordán is, nagy mértékben lerontva ezzel a hűtés hatásfokát. A megoldás: a processzort vegyük ki a foglalatból, a 4 db csavarral felszerelt ventilátort vegyük le. A bordán felgyülemlett port ecset segítségével távolítsuk el, és tisztítsuk ki a ventilátort is. Ennek hűtőborda felőli részén található egy – általában fekete – műanyag lapocska. Ezt felhajtva a ventilátor-csapágy láthatóvá válik. Néhány csepp műszerolajat ne sajnáljunk tőle, majd a műanyag lapocskát hajtsuk vissza. Csavarozzuk vissza a bordára, ügyelve arra, hogy a csapágy felőli oldal essen a borda felé, mert fordított felszerelés esetén nem fújni, hanem szívni fog, és vele együtt mi is. Figyelmet érdemel a tápegység ventilátora is, ez szemrevételezéssel megoldható. Ha úgy találjuk, hogy poros – és az egész tápegység belseje az, ami szintén látható –, akkor vonuljunk a tápegységgel és a porszívóval szabad levegőre, ez utóbbit állítsuk szívás helyett fújásra, és alaposan fúvassuk ki a port a tápból. Zárt helyen, pl. a szobában ennek a műveletnek az elvégzése némi kockázattal jár, gondolok itt az anyai pofonokra.

Végezetül talán egy nem egészen idevaló téma. A PC Guru külföldi olvasottsága örvendetesen nő, erről a hozzám érkezett hardware-kérdéseket tartalmazó e-mailek nagy száma is tanúskodik. Kedvenc havi lapunkat nagy érdeklődéssel böngészik immár határainkon túl, az egyik erdélyi városban Kis Ildikó villamosmérnök olvasónk vállalta a központ szerepét, ő kölcsönzi a Gurut az érdeklődő számítógép-őrülteknek. Ingyenesen, persze. Nagyon szépen elkészített Excel-táblázattal mutatta be az egyes cikkek olvasottságát. Köszönet érte. Hasonló köszönet illeti Pálfalvy László barátomat Pozsonyban, valamint Mohos Csabát Újvidéken.

A következő számban: Athlon tuning 880MHz-re!!

Oldman
oldman@matavnet.hu
www.internetto.hu/stb/hardver

BALATI Computers Bt.

1146 Budapest, Thököly út 88.

!! INTERNET + Számítógép !!

Alap konfiguráció:	Extra konfiguráció:
Celeron 433, 6.4GB HDD, 64MB SDRAM, 15" Belinea, Hangk., 56k faxm., 32xCD., Win98 2. Op. Rendsz. 10 órás: 59.000,- Ft. + 12.700,- /hó Korlátlan: 75.000,- Ft. + 16.100,-/hó	AMD K6-3 400, Epox G2 ATA66, Creative TNT2 16MB, 64MB SDRAM, 15" Belinea, Hangk., 56k faxm., 32xCD., Win98 2. Op. Rendsz. 10 órás: 65.000,- Ft. + 14.400,- /hó Korlátlan: 80.000,- Ft. + 17.400,-/hó

Az előfizetés 24 hónap Internet szolgáltatást tartalmaz.

Áraink a 25%-os Áfát tartalmazzák!

WEB lap tervezés!

Használt alkatrészek beszámítása.

Tel.:/Fax.: 341-5343, 06-20 9264-507

Faxbank: 2333-666/1607#

E-mail: balati@ahol.com WEB: www.balati.hu

Nyitvatartás: H-P 9-17h-ig

READY COMPUTERS

READY COMPKER Kft.
Bp. V. Vadász u. 36.
H-P: 9.30-18.00 Sz: 9.00-13.00
Tel.: 331-0518 Fax: 311-8671

SZÁMÍTÁSTECHNIKAI SZAKÜZLET, BEMUTATÓTEREM, SZERVÍZ

SZÁMÍTÁSTECHNIKAI ALKATRÉSZEK, ELEMEK, KELLÉKEK SZÉLES VÁLASZTÉKA

OTP ÁRUVÁSÁRLÁSI HITEL

Komplett számítógép vagy nagyértékű részegység vásárlása esetén. 20% kezdőrészlet, helyszíni ügyintézés.

Igényei szerint összeállított számítógépek 1+2 év garanciával, jogtiszta ajándék programokkal.

Viszonteladói feltételeinkről a 06 - 30 - 9413 - 453 - as számon érdeklődhet.

LS COMPUTER

A Nyugatinál

Új és használt számítógépek, alkatrészek,
átépítés beszámítással

ABIT, ASUS, Hercules, Matrox, Diamond (5 év gar.), Gravis (3 év gar.), ATI, Intel, LG (3 év gar.), Samsung (3 év gar.), ADI, Viewsonic, Lite-ON (3 év gar.) és még sok más

Internet előfizetés (Datanet),

PROFI monitor, nyomtató, notebook, egyéb alkatrész szerviz

1067 Budapest, Podmaniczky u. 29

Telefon : 311-5456 Friss árlista : w3.datanet.hu/~lsbt

JELEN SZÁMUNK HIRDETŐI

ACOMP 3
Adria Computer 114
Balati Computers 114
CD Galaxis 43
Compserv 95 89
East Computer 89
Ecobit Multimedia B4
Extreme 89
Fefo 100
Gameland 88
Hardwerem'96 100
Herta B2
Hewlett Packard 101
Kelly-Tech 99
Lord Computer 89
LS Computer 114
Mikland 88
PC Guru Online 53
Pixel Multimedia B3
Ready 114
Samsung 95
Spieler Computer 114
Trans Am 100
VTCD 61
Win Computer 89

ADRIA COMPUTER

www.adriacomp.hu
e-mail:adriacomp@matavnet.hu

Játszunk együtt, ezen a hideg télen!

Ajánlataink a legjobb videó kártyákra:

ASUS V6600	59 999,-Ft
CREATIVE ANIHILATOR	57 999,-Ft
CREATIVE ANIHILATOR DDR	71 999,-Ft
LEADTEK GE256	59 999,-Ft
LEADTEK GE256DDR	72 999,-Ft

GeForce őrület

ADI monitorok -azonnal kipróbálható- teljes skálájából, vagy a világpiac 7 vezető monitorgyártójának kínálatából választhat az ajánlott, vagy tetszőlegesen kiválasztott konfigurációinkhoz. Nálunk computere teljes körű számítástechnikai támogatást kaphat akár az Internet felé is. Hívja most munkatársunkat és kérje ajánlatunkat álmai számítógépére.

AKCIÓS 17" ADI MONITOR AJÁNLATUNK MOST, CSAK EZEN HÍRDETÉS FELMUTATÓJÁNAK!

ADI 5PD 86KHz 17"	69 999,-Ft
ADI G56 95KHz 17"	96 000,-Ft

Áraink az ÁFA-t nem tartalmazzák!

1148 Bp. Adria Sétány 6/a. Tel/fax.: 222-6164,222-1806

Üzlet és Szerviz nyitva tartás: (H-P) 10-18(SZ) 10-13

TV Tuner Kártyák és Videódigitalizálók

TV tuner kártyák szenzációs áron, már 14.800 Ft+ÁFA-tól

Video CD-t készítünk 24 órán belül legkedvesebb VHS felvételeiből!

Igényes 2000 kompatíbilis multimédia PC konfigurációk, 2 év garanciával!

Spieler computer 1083. Bp., Illés utca 40. Tel.: 210-9106, 334-3715 www.alap.net/aruhaz/spieler spl@mail.matav.hu

Előfizetem a CHIP Számítógép magazint:

❑ példányban egész évre 10 416 forint ❑ példányban fél évre 5208 forint

Előfizetem a PC GURU-t:

❑ példányban egész évre 14112 forint ❑ példányban fél évre 7056 forint

Ha előfizet, olcsóbb.
Megrendelés esetén kérjük, [h]ogy a mellékelt megrendelőlapot [t]öltse ki nyomtatott nagybetűkkel, [é]s küldje vissza postán vagy faxon (350-8731)

Az előfizetés kezdete: ....

Név: ....

Cég neve: ....

Cím: ☐☐☐☐ ....

Fizetés módja: ❑ csekken (a kiadó biztosítja) ❑ átutalással

Kelt: ....

....
Aláírás

Vogel Publishing Kft., 1300 Budapest 3, Pf. 210, fax: 350-8731, tel.: 349-4768, Fehér Ildikó

2000/02

A CHIPTÁR mindenkinek nélkülözhetetlen segítség.

Megrendelem az alábbi kiadványokat:

❑ példányban CHIPTÁR 11 Shareware III., CD-melléklettel, 1795 forintért
❑ példányban CHIPTÁR 13 Windows 98, CD-melléklettel, **most 1904 forintért!**
❑ példányban CHIPTÁR 15 Mozivarázs otthon, CD-melléklettel, 2464 forintért

Név: ....

Cég neve: ....

Cím: ☐☐☐☐ ....

Fizetés módja: ❑ csekken (a kiadó biztosítja) ❑ átutalással

Kelt: ....

....
Aláírás

Vogel Publishing Kft., 1300 Budapest 3, Pf. 210, fax: 350-8731, tel.: 349-4768, Fehér Ildikó

[C]D-mellékletünket folyamatosan fejlesztjük. Mind tartalmát, mind a [k]ezelőfelületét szeretnénk még jobban a Ti igényeitekhez igazítani. Kérjük, segítsetek [e]bben – töltsétek ki és küldjétek vissza az alábbi kérdőívet.

1. Milyen kategóriájú PC-t használsz?
❑ 486-ost
❑ Pentium kategóriájút
❑ Pentium II-III kategóriájút
❑ Mást, és pedig..

2. Milyen operációs rendszert futtatsz a gépeden?
❑ DOS, Windows 3.x
❑ Windows 95/98/NT/2000
❑ Linux
❑ OS/2
❑ Mást, és pedig..

3. Ha van CD-olvasód, milyen sebességű?
❑ 2-8-szoros
❑ 10-szeres vagy gyorsabb

4. Ha van DVD-olvasód, az milyen sebességű?
❑ 1-3-szoros sebesség?
❑ 5-szörös vagy gyorsabb

5. Ha nincs DVD meghajtód, szeretnél-e vásárolni 6 hónapon belül?
❑ igen
❑ nem

6. Miből látnál szívesen többet a CD-n?
(csak egy választ várunk)
❑ demo
❑ shareware játék
❑ shareware utility
❑ screensaver, desktop theme
❑ extra programok
❑ rovatok

7. Szeretnéd, ha áttérnénk HTML formátumú kezelőfelületre?
❑ igen
❑ nem
❑ nem lényeges, hogy milyen alapú a kezelőfelület

Belföldre bérmentesítés nélkül feladható, az esedékes díjakat a címzett fizeti

VOGEL Publishing Kiadó Kft.

Budapest 3.
Pf. 210

1300

CHIP

Ha előfizet, olcsóbb.

Megrendelés esetén kérjük, hogy a mellékelt megrendelőlap[...] töltse ki nyomtatott nagybetűk[...] és küldje vissza postán vagy fax[...] (350-8731)

PC GURU

Belföldre bérmentesítés nélkül feladható, az esedékes díjakat a címzett fizeti

VOGEL Publishing Kiadó Kft.

Budapest 3.
Pf. 210

1300

CHIP tár

A CHIPTÁR mindenkinek nélkülözhetetlen segítség.

Belföldre bérmentesítés nélkül feladható, az esedékes díjakat a címzett fizeti

VOGEL Publishing Kiadó Kft.

Budapest 3.
Pf. 210

1300

PC GURU

CD-mellékletünket folyamatosa[...] fejlesztjük. Mind tartalmát, mind a kezelőfelületét szeretnénk még jobban a Ti igényeitekhez igazítani. Kérjük, segítsete[...] ebben – töltsétek ki és küldjétek vissza az alábbi kérdőívet.

A VOGEL PUBLISHING KFT. LAPJAI ÁTFOGJÁK A VILÁGOT

Media made by Vogel

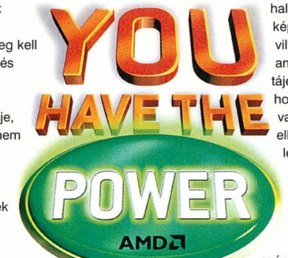
Vogel Publishing Kft., 1139 Budapest, Hajdú u. 42–44., tel./fax: 350-8731

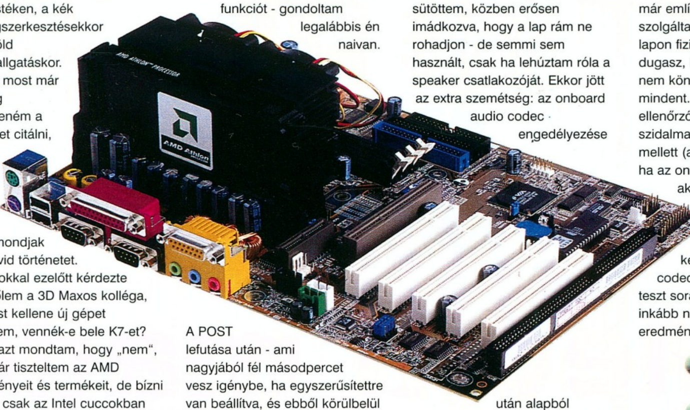
MINDENNAPI ATHLONUNK

A Guruban már több írás jelent meg az AMD K7 processzorcsaládjáról, az Athlonokról, de azokban inkább a technikai oldalt mutattuk be, néhol pedig szintetikus teljesítménytesztek adatait raktuk elétek. Persze, amikor jön az újfajta prockó, akkor mindenki arra kíváncsi, mennyivel gyorsabb a többinél, az ínyencek pedig arra is, hogy miért. Megtudhattátok, hogy gyors, nem aranyárban adják, viszont nehéz hozzá alaplapot kapni. Azt is elmondtuk, hogy az azonos órajelű Katmai processzorokhoz képest gyorsabbak a legtöbb teszt alapján, játékra és munkára egyaránt. Kicsit fordult a kocka, mióta a Coppermine-ok kijöttek, és szorongatják az AMD zászlóshajóit. Az összehasonlító elemzés nem a cikk célja, ezért ezt most hagyjuk - legalábbis egyelőre, egy másik cikkig, melyet majd valamelyik nálam szakavatottabb kolléga követhet el. Mivel az idők folyamán a helyzet változott - már lehet kapni alaplapot és processzort egyaránt -, ezért most a mindennapok taposómalmába hajíttatta velem a hardver rovat rezsisszőre az Athlont - hogyan állja meg a helyét az ilyen rendszer a szürke hétköznapokban, a vörös játékestéken, a kék szövegszerkesztésekkor és a zöld zenehallgatáskor. Mielőtt most már tényleg elkezdeném a lényeget citálni, el kell, hogy mondjak egy rövid történetet. Nem sokkal ezelőtt kérdezte meg tőlem a 3D Maxos kolléga, ha most kellene új gépet építenem, vennék-e bele K7-et? Akkor azt mondtam, hogy „nem“, mert bár tiszteltem az AMD eredményeit és termékeit, de bízni igazán csak az Intel cuccokban bíztam, főleg kompatibilitási okok miatt. A hosszabb nyúzópróba eredményei alapján búcsút mondhatok a legtöbb ilyen irányú előítéletemnek, amiben segítségemre volt az Asus K7M alaplap, és a filléres cikknek egyelőre nem nevezhető Athlon 700 MHz processzor. Akkor welcome to the real world.

K7M: A MAJRÉS ALAPLAP

Nem, nem annak kell majréznia, aki ilyen alaplapot vesz, hanem tényleg maga a mobo paranoid kissé. Történt ugyanis, hogy az amúgy is kismillió szolgáltatással rendelkező alaplap támogatja a számítógépházba történő behatoláskori riasztást, ehhez persze az ezt ugyancsak támogató házat is meg kell vennünk - és persze tig bácsinak nincs ilyenje, valahogy nem kultiválom azokat a kasznikat, amelyeknek a nettója többe van, mint az alaplapom és a procim együttesen bruttóban. Természetesen - az amúgy remek, mindenre kiterjedő és nagyon szép borítójú - leírás alapján jumperek felapplikálásával és a BIOS-ban egy kapcsoló átállításával hidegre tettem ezt a funkciót - gondoltam legalábbis én naivan.





A POST lefutása után - ami nagyjából fél másodpercet vesz igénybe, ha egyszerűsítettre van beállítva, és ebből körülbelül 300 milisecundum áll rendelkezésünkre, hogy a Del billentyűre tapadva bejussunk a Setupba, szóval jó reflexek kellenek hozzá - a gépem speakere éktelen szirénázásba kezdett, amolyan Jane's F-15 „Missile launch! Missile launch!“ nosztalgiát ébresztve bennem, mindezt éjjel háromkor - persze épeszű ember ilyenkor barkácsol gépet alapbeállítottban. Először azt hittem, hogy a szabvány midi-ATX házamba alig beleférő hatalmas Alpha hűtőborda-monstrum elégtelen levegőáramlása miatt a proci túlmelegedett, de a tapizós módszer ennek ellenkezőjéről győzött meg. A gépet újrabootolva elkaptam a 'gyorsabb a halálnál' POST képernyőn a villogó feliratot, amely arról tájékoztatott, hogy valamilyen elkárhozott lélek megbontotta a házamat. Tekintve, hogy a számítógépházat védő lemezszerkezet a megvásárlásának pillanatától a padláson pihen, nem is lehetett az emberünknek túl nagy gondja ezzel, mégis azt hiszem, nem erről volt szó. Ezek után újra elolvastam a leírást, mindent újra beállítottam, sőt még új BIOS-t is sütöttem, közben erősen imádkozva, hogy a lap rám ne rohadjon - de semmi sem használt, csak ha lehúztam róla a speaker csatlakozóját. Ekkor jött az extra szemétség: az onboard audio codec engedélyezése után alapból nyomta a speaker csatornát is a fülhallgatómon keresztül az agyamba, és csak a keverőpulton tudtam elnémítani ezt a szörnyeteget. Jót küzdöttünk. A sztori után most egy kis speckólista.

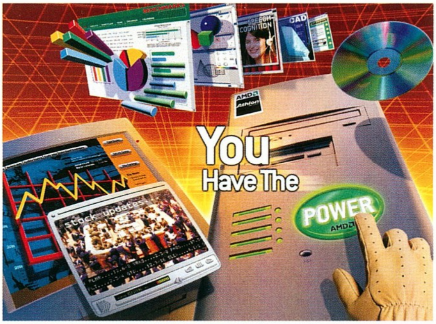
A K7M a hátán hordozza az AMD 751/VIA chipset-vegyespárost, amellyel meghajtja a Slot-A-ban csücsülő Athlonokat, a 3 DIMM slotot, az 5 PCI és egy ISA bővítősínt. A lap tudja az UDMA/66 szabványt, és igazság szerint az ilyen vinyó 7200-as túráztatással dukál is hozzá, más kérdés, hogy nekem nem volt, csak UDMA/33-as Seagate-em, mert az otthoni rendszeremet beleztem ki, hogy - szó szerint - belepréseljem az AMD legénységet. A szabvány méretű midi-ATX házamba ugyanis az extra méretű hűtőborda/dupla ventillátor páros alig akart beleférni, kicsit hajlítgatnom - természetesen csak a ház elemeit, kedves szponzor urak, akik rendelkezésünkre bocsátottátok a lapot - és csavaroznom kellett - magyarul aki ezt az alaplapot akarja, vegyen NAGY ATX házat.

Amikor először láttam ezt a lapot, azonnal megfogott az a néhány, hatalmas méretű, 4700-as kondenzátor, amelyet a fiúk ráeccsentettek Tajvanban a többi kisebb társaságaként vagy éppen uralkodójaként. Ehhez jó tudni, hogy a szuperstabilnak és - exkluzívnak kikiáltott AOpen AX6BC Pro II Millennium Editionön is csak 2200-asok vannak. Na zdarovje. A korábban már említett rengeteg szolgáltatásnak része, hogy a lapon fizikálisan rengeteg jumper, dugasz, DIP-switch helyezkedik el, nem könnyű átlátni elsőre mindent. Van ezen felül hardver-ellenőrző chip a már korábban szidalmazott VIA audio codec mellett (amelynek lényege, hogy ha az onboard hangot használjuk, akkor valójában a CPU, esetünkben a K7 számolja a hangot). A kísérlet és poén kedvéért ezt az audio codecet használtam az egész teszt során, erősen - sajnos inkább negatív felhangú - felemás eredményekkel. A játékokban

DirectSound használata esetén átlagosan szólt - amíg szólt, ugyanis a hang több alkalommal egyszerűen eltűnt menet közben, jó nagy blama. Zenei CD-k hallgatásakor a hangzás olybá tűnt, mintha minden zenekar és előadóművész egy vízzel teli fürdőkád aljából adná elő a számait, az egész olyan 'matt' volt. Grabbelni egyáltalán nem lehetett ezzel a megoldással, Ppeti biztos tudná az okát, én csak az ASPI error üzenetet láttam jó párszor az arcomba villanni, tovább nem is nagyon erőltettem. Ez a hangkeltő a TV-tuneremmel teljesen szabatosan együttműködött, hasonlóképpen volt a DVD lejátszással is, a Mátrix 29. fejezete jól szólt.

A szolgáltatások garmadával rendelkező AMIBios és az AMR (Audio-Modem Riser) bővítőhely jelenléte tovább egyéniesíti a lapot. Az FSB-t elméletben egészen 150 MHz-ig túlhajthatjuk, és lehetőség van nem csak a processzor Vcore feszültségét feljebb tornászni, hanem többletkakaót nyomathatunk a PCI, AGP és memóriaillesztőkbe is. Személy szerint sokat nem erőlködtem a tuninggal, ugyanis a Seagate vinyók arról híresek, hogy a 33 MHz-nél magasabb órajelű PCI buszt képtelenek meglovagolni - és ezt korábbi tapasztalataim is alátámasztották. Az elméleti és gyakorlati lehetőség azonban megvan, mert 7x112 MHz-en sikerült 800 MHz-es POST képernyőt elkapnom. Ami a legszimpatikusabb az egészben, hogy az Asusnál a következőképpen gondolkodtak: ha már deviálunk az Inteltől, akkor tegyük meg jó erősen, ugyanis az alaplapleírás szinte bátorít a tuningolásra (bár már a széleskörű o/c szolgáltatások jelenléte erős ráutaló magatartásnak tudható be). Nem csak a szokásos „hozzánk ne gyere, ha szétégeted az alaplapod" duma szerepel benne, hanem tömören a miértről és a hogyanról is szó esik. A legszembetűnőbb az, hogy a leírásban többször szerepel kiemelve, hogy biztosítsunk megfelelő hűtést a processzor számára, illetve külön alfejezet foglalkozik az ajánlott hűtőbordákkal. Nem rossz.

Végül a stabilitásról. Remek. Az oprendszer mindössze kétszer akadt el a nyaggatás rögös útján, mindkétszer olyan esetben, amikor valamilyen játék hangbeállításaival bíbelődtem, magyarul a megbízhatatlan audio codec adta meg magát - talán ez az alaplap egyetlen igazán gyenge pontja, bár a jó öreg Firebird 2-semet jól lekezelte a game portján keresztül - mindenesetre ha ilyen lapot veszünk, akkor kezdjük az ismerkedést azzal, hogy ezt a funkciót letiltjuk a Setupban, és megtiszteljük újdonsült szolgánkat legalább egy SB128-cal. A lap másik, talán kevésbé zavaró hibája az ATX-es tápcsatlakozó elhelyezése a Slot-A közelében, a north bridge szomszédságában. Ha valaki kellemesen nagy hűtőbordát használ - mint tettem én -, az kénytelen szembenézni azzal, hogy bizony nem tudja beleapplikálni a tápcsatit a foglalatba, mert a hűtés útban van. Nálam az egyik ventilátor leszerelése megoldást jelentett, és a legtöbb esetben még ez sem szükségeltetik majd. Vegyetek eredeti Asus hűtőbordát, az biztosan nem obstruálja az utat.



AMD ATHLON 700 MHZ

Mit mondhatnék azon felül, hogy veszettül gyors? Egyelőre nem igazán van és lesz olyan játék, amely ennek a processzornak megállj parancsolna - előbb fog ugyanis a videokártyád lefeküdni, ahogy tette nálam is a Q3A timedemók alatt.

Persze, az fps értékek javultak a Celeron 366-omhoz képest, ha nem is marginálisan, de a G400-amnak mégis megvannak a maga jól látható és átléphetetlen határai. Ami igazán tetszett, az a Jane's USAF 1280x1024x32-ben minden maximális részletességen -, és hasított, mindamellett, hogy természetesen a hangot is a CPU-nak kellett számolnia. Csak az volt kellemetlen, hogy ilyen felbontásban a 15 inches monitoromon a HUD kiírásai alig látszottak...

Ez a processzor már alkalmas renderelési feladatokra, kisebb szerverekbe - mindennapi használatra egyelőre még kicsit sok, az ára meg nagyon sok az átlagos felhasználó számára.

A 'TESZT'

Talán azért kaptam én ezt a kombót erre a tesztre, mert széleskörűen reprezentálom az átlag otthoni felhasználó igényeit. Nem töltöm minden estémet a gép előtt valamilyen játék társaságában, de az új demókat kipróbálom, nem vagyok rendermanus vagy grafikus mókus, de azért képeket én is nézegetek, néha beléjük is piszkálok Paint Shop Próval (az OTP bizonylat nem én voltam...), zenét hallgatok CD-ről és MP3-ból egyaránt, néhanapján grabbelek is. Ha hozzájutok új filmekhez, akkor DVD-zek, a TV-tuner kártyám pedig a fallback házimozi eszköz. A mi kis átlagos Win98-unkat használom, és mint olvassátok, néha szöveget is kell szerkesztenem. Talán kevésbé átlagos, de asztrológiai radix-képleteket is számoltatok a géppel, és szégyenszemre csak offline módon böngészek Inetes lapokat, de mint tudjátok, munkahelyről erősen olcsóbb...

Egyszóval ezeket mind nekieresztettem a K7M/Athlon 700 párosnak, hasadékokat keresve a kompatibilitás szövetén - sikertelenül. Ha valaki az éj leple alatt cserélte volna le a ZM6/Celeron366-omat a fenti AMD intruder-csomagra, észre sem vettem volna a különbséget, ha a már betöltődött Win98 desktop elé ültet le, és kér meg, hogy dolgozzak a géppel. A játékok esetében az illető már kicsit lebukott volna a lóerőkülönbség miatt, de leginkább a Q3A-ban, melyben a játék nemcsak magasabb felbontásban volt folyamatos, de az egyes arénák betöltési és inicializálási ideje a töredékére csökkent a Celeronos rendszerhez képest. Fragmesterek figyelem, itt a ti procitok, de nem árt hozzá megvenni a 10.000-et pörgő SCSI vinyókat is a megfelelő meghajtókártyával, hogy teljesen biztosak lehessetek benne, ti lesztek az első tápolók a pályán.

Mint már mondtam, ez a fenti móka nagyon húzós, amolyan negyedmillió körül csenget a pénztárgép bruttóban, de lényegében a processzor teszi igazán újgazdaggá ezt a rendszert, a K7M nem kerül sokkal többe, mint a P3B-F. Ezért ajánlom minden gépépítő- és fejlesztő figyelmébe ezt a lapot, de inkább Athlon 500-ast vagy 550-est csúsztassatok bele, és máris sokkal kevesebbe kerül. Ha vesztek ehhez a konfigkezdeményhez még egy DDR-es GeForce kártyát, akkor többé-kevésbé be vagytok biztosítva játékügyileg jövő ilyenkorig.

A lényeg lényegét tekintve személy szerint azt mondom, megbízhattok az Athlonok köré épülő rendszerekben, kiforrott technológiai és gyártói háttér áll már az architektúra mögött. A végére pedig Svarci idézetet szántam, sejtésem szerint mindenki rájön, kiről is van szó: „The king of the hill can only go down."

tig

3D STUDIO MAX 2

... Két kameratípus között választani nem mindig egyszerű feladat, de megéri a többletgondolkodást, sok fáradságtól szabadíthat meg...

Üdvözlök mindenkit az új évezred első Maxrovatában. Illetve ez még vitatott, lehet, hogy további egy évet kell rá várjatok :), na mindegy.

Két valamit kell letudnom most az elején: egyfelől, a Maxrovat az előző számból összetettebb okok miatt maradt ki (pl. év vége a suliban sok-sok mókával), a CD-ről meg azért, mert a vártnál jóval több munkával nem sikerült elkészülnöm. Most igyekszem pótolni a hiányt. A másik tisztázni való pedig, hogy az előző rovat fantasztikus illusztrációit Steven Stahlberg készítette – ez valahogy kimaradt, azt hiszem, én vagyok a hunyó. Az úriember egyébként nem Maxet használt, hanem Alias PowerAnimatort, és ehhez bizony vett SGI számítógépet is otthonra – vicces.

Egy kicsit a levelekről. Mostantól – mivel jócskán akadnak ismétlődő kérdések – a home page-emen találhatjátok meg kérdéseitekre a választ. További ok erre, hogy sokan rosszul állítjátok be a saját mail címeteket, és ezért a válaszlevelek nem jutnak el hozzátok – arról nem beszélve, hogy mennyire unom a levelezést a mailer-démonnal ;)... Aki rendelkezik ugyan e-mail eléréssel, de az oldalt nem tudja megnézni, azt megkérném, hogy ezt jelezze, nekik külön levélben is válaszolok majd.

Következzen tehát témánk, hosszú ideig az utolsó elméleti cikk, ezúttal a kamerakezelésről. Legutóbb ott tartottunk, hogy tudjuk már, a kamera miként működik, és mire kell figyelnünk ennek kapcsán, most következzenek a „filmes" részletek.

Mivel az animációk és az állóképek elkészítésekor célunk a valóságot utánozni, ezért a beállítások során is a valós filmes kamerákat, illetve fényképezőgépeket érdemes utánoznunk. Az egyszerűbb eset a fényképezőgép elhelyezése: ahol az ember, kezében eme készülékkel, állni/ülni/akármit csinálni tud, oda rakhatjuk a kamerát is. Amit érdemes észben tartani, az az, hogy a fénykép ugye csak egyszerű állókép, így a mondanivalót a beállításokkal lehet csak kifejezni. A kézben tartott kamera régebben igencsak billegett, hát még ha az operatőrnek futnia is kellett, ellenben ezzel a remegő képpel nagyszerűen lehetett feszültséget kelteni. Ez a módszer tipikusan az üldözéses jelenetekben használatos manapság is. A modern technológiának köszönhetően napjainkra megvalósították a stabil kézi kamerákat is (steadycam), amelyeket sajátos hidraulikus rendszer tart egyensúlyban, így tehát a fenti jelenséget nem szükséges lemodellezni. Ha nincs szükség mozgásra, akkor pedig egyszerű állványra szokás helyezni a felvevőgépet.

Érdekesebb eszköz a valamilyen kocsira szerelt kamera, amelyet így simán és állandó sebességgel lehet mozgatni, például valamilyen síneken. Ily módon lehetséges stabil képet készíteni például futó emberekről, vagy körözni adott pont, szereplő körül.

A valamilyen darura vagy hasonlóra szerelt kamera igen összetett, ezt főleg tömegjelenetekben, tájak bemutatásában használják. Remek képessége, hogy egészen kis és nagy magasságok között képes mozogni, így ráközelítéseknél vagy például adott fal túloldalának bemutatásakor is nagy szerepet kap. A tartószerkezet általában hosszú „kar", amely a tövénél, a talajon lévő rögzítési pontban, valamint a végénél, a kameránál képes mozogni, forogni.

Ha ennél is nagyobb mozgásszabadságra van szükség, az általában különösen nagy sebességű mozgást, vagy nagyon magasra helyezett kamerát kíván. Előbbi esetben például autóra lehet költöztetni az operatőrt, utóbbiban pedig helikopterre lesz szükség. Persze a Maxben nyilván nincs szükség ezekre, csak érdemes utánoznunk kicsit ezeket a mozgásokat. Akadhat még más elhelyezési lehetőség is, de ezek már igen egyedi célt szolgálnak, például az autós üldözésekkor az első kerék mögé szerelt, vagy a Tarantino-filmekben a csomagtartóból felfelé néző kamera... Hasonlóan figyelnünk kell még a kamera mozgására például földrengés esetén, amikor is nekünk kell gondoskodnunk a remegésről.

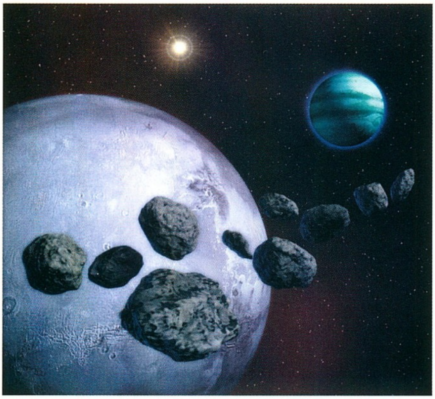
Noha a 3D grafikában gyakorlatilag teljes szabadsággal kezelhetjük kameránkat, mégis célszerűbb ezeket a valós korlátokat betartani, hiszen így valósághűbb animációt készíthetünk. A Maxben kétféle kamera áll rendelkezésünkre, a free és a target camera. Előbbi esetben a kameránk a többi objektumhoz hasonlóan viselkedik, arra néz, amerre

fordítjuk, satöbbi. A mozgatásával sincsenek gondok egészen addig, amíg nem akarunk követni valamilyen konkrét, mozgásban lévő tárgyat.

A target camera rendelkezik célponttal is, minden esetben erre „néz". Mind a célpont, mind a kamera függetlenek, szabadon animálhatók, ám az egyik mozgása nem vonja maga után a másikét. Ráadásul nem linkelhetjük egyiket a másikhoz, így összetettebb, például követő mozgások esetén dummy objecteket kell közbeiktatnunk.

A két kameratípus között választani nem mindig egyszerű feladat, de megéri a többletgondolkodást, sok fáradságtól szabadíthat meg.

Fontos tudni még, hogy a valóságban a filmek készítése igencsak hosszadalmas feladat, az egyes jelenetek is általában igen sok felvett kis részletből, snittből állnak össze. Nagyon ritka eset, hogy több kamera is rendelkezésre álljon egyszerre, hisz ezek a berendezések igen drágák. Minket azonban nem kötnek ilyen korlátok, így célszerű akár minden egyes snitthez külön kamerát készítenünk, ahelyett hogy ugyanazon kamerát próbálnánk az egyes pozíciók között mozgatni. Az előző rovatban bemutatott Video Post segítségével akár többtucatnyi kamerát is összehangolhatunk, vagy használhatunk külső programot az egyes snittek utólagos összevágására. Hosszabb animációkat egyébként is érdemes minél több jelenetre szétszabdalni, hisz utólag senki se veheti észre, hogy azok nem egy időben készültek. Így a nem igényelt tárgyakat, textúrákat, animációkat kihagyhatjuk a jelenetből, ez megkönnyíti a munkánkat és csökkenti a renderelési időt is. Kellően bonyolult jelenetek esetében érdemes lehet akár minden egyes beállításhoz saját helyszínt modellezni. Persze nem árt észben tartani az esetleges tükröződéseket, mert noha ezek hiányát nehéz észrevenni, a néző



tudat alatt akkor is érezni fogja, hogy valami nem stimmel.

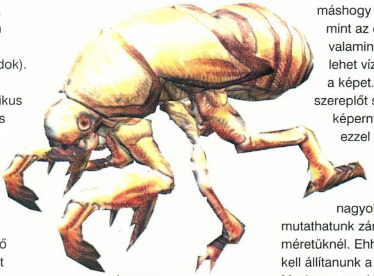
Ugyanilyen fontos az animációnk gyakori ellenőrzése preview animok készítésével. Ezek lehetnek kezdetben egyszerű wireframe vagy shade-elt preview-k a render/make preview opciót használva, illetve később pl. minden ötödik képkocka, vagy a teljes animáció, de jóval kisebb felbontásban. Így az animáció, a kameramozgás apró hibái könnyebben észlelhetők.

Ebből már sejthető, hogy egy-egy nagyobb animáció elkészítése igen sok tervezést is igényel, megfelelő érdeklődés esetén ezekről is írhatok majd a későbbiekben (pl. storyboardok).

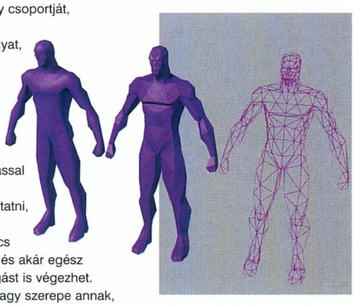
Most lássunk néhány tipikus kamera-beállítást és általános felhasználásukat.

A legegyértelműbb a közeli kép (premier plan), ilyenkor az egész képernyőt egyvalami tölti ki, legyen az adott tárgy, egyik szereplőnk két szúrósan néző szeme, vagy bármi más, amit egész közelről akarunk megmutatni. Fontos, hogy ilyenkor sem nyomhatjuk a kamerát túl közel. Ennek elsődleges oka, hogy a kamera és az operatőr megváltoztatnák a fényviszonyokat, emellett zavarhatják a színészt, és végül komoly perspektivikus torzulások léphetnek fel. Általában legalább egy-két méter távolságot szokás tartani a kamerával, ha ennél közelebbi felvételt akarunk készíteni, akkor zoomolni kell. Tudni kell még, hogy minél jobban bezoomoltunk, annál erőteljesebben jelentkezik minden kameramozgás, így ezt ilyenkor különösen érdemes kerülni.

A kistotál lehet a következő. Ilyenkor a kamera közepes távolságot tart, és kevesebb részletet, de több elemet, szereplőt mutatunk. Például párbeszédek esetén, az egyik szereplő külsejének bemutatásakor, vagy valamilyen kisebb cselekvés követésekor használatos. A közelivel ellentétben ez úttal már lehet mozgatni is a kamerát, ez esetben ez már nem zavaró. Sőt, általában jobb, ha a kamera egy kicsit mozog vagy zoomol az egyes snittek alatt: az eredmény élethűbb, meggyőzőbb lesz. A mozgás lehet valamilyen pont körüli körözés, vagy forgatás, esetleg valamerre való haladás (fahrtolás).



A következő beállításnak sima vagy nagytotál a neve. Ilyenkor szereplők egy csoportját, valamilyen nagyobb tárgyat, vagy sok helyváltoztatással járó mozgást szokás bemutatni, a kamera általában nincs bezoomolva, és akár egész komoly mozgást is végezhet. Ekkor lehet nagy szerepe annak, hogy a hagyományos mozikamera igen széles látószögű, képének oldalaránya 2,35:1. Ennélfogva egészen máshogy látja be a teret, mint az emberi szem, valamint sokkal jobban lehet vízszintesen tagolni a képet. Például két szereplőt széthúzhatunk a képernyő két szélére, ezzel feszültséget teremtve közöttük, vagy valamivel nagyobbnak mutathatunk zárt tereket a valós méretüknél. Ehhez először is be kell állítanunk a fenti oldalarányt a Maxben a rendering options menüben - az image aspectet 2,35-re írjuk át. Érdemes még a kamera nézetablakára engedélyezni a safe frame kijelzését – ez megmutatja, hogy a kész képen mennyit fogunk látni a képből, a nézetablak többi részét a biztonság kedvéért meg sem jeleníti.

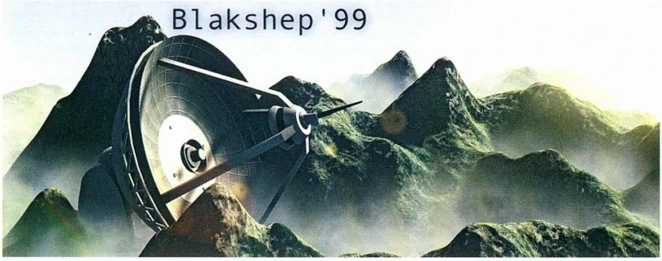


A filmes kamerához általában a kamera lencséjét érdemes az alapértelmezés szerinti 44-ről (ez az emberi szemre érvényes érték) 35-re állítani. Ennél kijjebb már ne nagyon zoomoljunk, mert nagyon halszemoptika-szerű hatást fogunk elérni...

Végezetül szeretnék megemlíteni még egy érdekes vizuális trükköt, melynek első alkalmazása Alfred Hitchcock nevéhez fűződik. Az úgynevezett Vertigo-effektus manapság is gyakran látható, például reklámokban vagy akciófilmekben. A következőképpen kell végrehajtani: először elhelyezzük a kamerát adott távolságra a szereplőnktől. Zoomoljunk be annyira, hogy a szereplő teljesen kitöltse a képet; fontos, hogy a háttér jól látható legyen mögötte. Ezután mozgassuk a kamerát a szereplőtől elfelé, és közben ezzel párhuzamosan zoomoljuk befelé úgy, hogy maga a szereplő vagy tárgy mindvégig ugyanakkora helyet foglaljon el a képen – vagy csinálhatjuk az egészet fordítva, közelítő kamerával és kifelé zoomolással. A lényeg az, hogy eközben a háttér nőni/zsugorodni látszik, ettől függően csökkentve, vagy éppen növelve szereplőnk jelentősségét.

Egyelőre ennyit szerettem volna szólni a 3D grafika elméletéről nektek. Hogy a következő rovatba mi kerül, és az a rovat mikor jut el hozzátok, az sajnos némileg attól is függ, hogy a vizsgaidőszakom mennyire lesz kemény, tehát lehet szurkolni :). Addig pedig mindenki szerezze meg a Max R3-at, ugyanis a dátumváltással együtt a 2.5-ös verziót is ideje lecserélni...

Laa-Yosh



LEVROV

Ami nem hiányozhat a PC GURU-ból: a leveleitek, Brazil és a törd. Ja és a Korr. :)))

Arra gondoltam, hogy a mostani levrovot az előző számban megjelent témák folytatásának szánom, ez olyan klasszul hangzik, meg kellőképpen áltudományos és ilyenek. Nem is fog szerintem nehezen menni, mert a 2000-es év kompatibilitási gondokon és a csókok a csajoknak elbúcsúzáson kívül semmi egyéb nem volt benne valószínűleg használható (mármint amiket én írtam), ezeket meg érdemes folytatni. Illetve az első témakört mégsem, az most kilőve, hagyjuk ezt másoknak sok-sok pénzhez juttatva őket még akkor is, ha a témáról amúgy sok elképzelésük nincs, viszont azt igen meggyőzően tudják előadni. Ezen kívül egyebet asszem nem akartam mondani, talán még ezt se, csak úgy jött. Amúgy mindenki jól van, kivéve engem, rettenetesen úúúnom már a tél szépségeit, viszont van itt nekem sok-sok levelem, amelyekkel már akkor is ki tudnám húzni tavaszig, ha többet már nem is írnátok. De azért írjatok csak, ettől lesz a levrov meg az ínhüvelygyulladásom szép friss. :)

FRISSESSÉG

Tisztelt Brazil és Szerkesztőség! Igen régóta vagyok lapotok olvasója, de a többi levélíró társammal ellentétben én nem akarok az állandóan hangoztatott „Guru rulez", meg „küldök sört" típusú mondatokkal a levrovba kerülni. **(Nem is fog sikerülni senkinek. Brazil)** Csak amit mondok, azt fontoljátok meg. Manapság, az internet „reneszánszában", amikor már Pc Guru Online is van, mindenki megtalálhatja a neten a friss dolgokat, általában napra készen. De szerintem az igazi még mindig az újság, annak is nyomtatott formája. Bár kb. 3 éve van internet elérésem, a Guru fizikai elolvasását nem hagynám ki, még ha az online változat százszor jobb is lenne. Kölcsönadhatod, olvashatod a járműveken, vagy unalmas előadások alatt, és megfoghatod, érezheted megvételkor a friss nyomdai szagot. És épp a frissességgel van gondom. No nem a játék résszel: ez általában elég tartalmas, új, a game news is jó, sőt még a hardware newsban is többé-kevésbé újdonságokat közöltök. De a cikkek néha borzasztó „régiek"! Mondjátok, miért kell nekem a 2000. januári Pc Guruban a GeForce piac november 16-i állapotáról olvasni? Egyébként is miért van már 3 újság óta 3 oldal a GeForce-ról? Nem mintha más újdonságról nem lehetne írni.

Nos, a friss illetve nem friss témák kérdése manapság eléggé kényes dolog. A magazin jellegű havi lapok, mint amilyen pl. mi is vagyunk, helyzete különösen nehéz. Ma a számtech piacon naponta történnek húdenagy horderejű nyilatkozatok, hardverek és szoftverek új verzióit jelentik be, miközben még az előző generációt sem nagyon lehet megvenni vagy megfizetni, és még lehetne sorolni. Na, ezek közül próbálj meg válogatni. Viszont van egy-két olyan téma, amely ha nem is egynapos frissességű, viszont sokakat érdekel, és minden jel szerint nem tiszavirág életű. Ilyen az említett GeForce256 chip és a köré épülő kártyák, végül is leginkább játékokkal foglalkozó magazin lennénk vagy micsoda. Az más kérdés, mennyit és mit érdemes róla írni, de pl. jelen esetben vitathatatlan tény, hogy ez a chip olyan tudást és újításokat hordoz, amelyek meghatározók lesznek az elkövetkező időszakban. Természetesen és szerencsére nem csak a GF256 létezik, a többiről is lesz hír meg beszámoló, de ez volt az első, mindenki erről harsog, és örül neki nagyon. Mondjuk, velem baj lehet, mert én megint kisebbfajta hülyéneknézésnek tartom, hiszen még alig kapható és az is drágán, de már az utódját is bejelentették. Na, de itt nem erről van most szó ugyebár.

November 16., mint mondod régen volt. És tényleg, igazad is van. De azt se felejtsük el, hogy a 2000/01-es szám is december közepe felé jent meg, mint az köztudott, a számozásunk mindig egy lépéssel előre jár. Tehát ehhez képest a nov. 16. nem olyan rossz, annál is inkább, mert volt ott korrektúra, tördelés, nyomda, szállítás, miegyéb. Ha mindenki olyankor adná le a cikkeit, mint ahogyan én szoktam (nem is vagyok túl népszerű korrektúra terén pl., bár mára már szegény Korr. is belátta, hogy lehetetlen engem piszkálni, bele is fáradt szegény, bár talán túl hamar :) *(fenét, a végén csak megírtad rendesen, időre, ahogy kell, úgyhogy a taktika bejött:)) – a korr.)*, **akkor a lap sosem lenne utcán. Megnéztem neked, a levrov november 28-án készült, ez kb. két perccel a tördelési munkálatok előtt lehetett. Látod, jól írtad, tényleg más ez, mint az online kiadványok. És ebben van a varázsa, csakúgy, mint a könyveknek, internet ide-vagy oda.**

Az olyan cikkek, mint pl. az Sdramról szóló, miért nem „updatelitek" mondjuk a kiadás előtt 1-2 héttel? A Guru mindig a hónap vége felé jelenik meg, addigra legalább a hónap elején történt aktuális dolgokról írjon a cikkíró, és ne két hónappal korábbi eseményeket, tényeket közöljön! **(Okát lásd fent. Brazil)** Tudom, hogy ez nem a NET, de azért ezt is lehet néha frissíteni. Ne csináljátok már azt, hogy ha egy-két oldalra nem lenne téma, akkor bevágtok egy 2 hónappal ezelőtt készült, (esetleg) külsős írta cikket, amelyik ráadásul nem közöl túl sok új információt sem! És hol maradnak a régi jó tesztek? Manapság csak leírjátok a termék paramétereit, képeket mutattok róla, de hogy mi róla a kialakult vélemény, hogy „nekem hogy tetszett", erről csak némely cikkírónál esik szó. Olyan ez, mint egy hosszú, szöveges reklám.

Igazad vagyon. Régebben a tesztek kicsit másképp néztek ki, de ne felejtsük el, a cikkeket is mások írták. Senki sem egyforma, nem lehet meghatározni, hogy ezt tessék folytatni, így kell csinálni, raaajtaaa. Az is igaz viszont, hogy így senki sem róhatja fel, hogy nem tényszerű adatok vannak jórészt, hanem csak „nekem nem tetszik, mert a joy tűzgombja piros"-szerű élménybeszámoló olvasható. A témák frissítése pedig megint csak nem egyszerű kérdéskör. Mint említettem volt, ez itt inkább magazin, mint hírújság és termékkatalógus, de ezen kívül nem tudok többet hozzátenni, esetleg csak annyit, sosem lennék itt szerkesztő. :)

És ha már a cikk végére oda van írva a forgalmazó, akkor ha a külföldi termékek árait fel tudjátok tüntetni, akkor írjátok már oda a magyar árakat is! Egyébként nem vagyok reklámellenes, mert sok jó cég hirdet a Guruban, és ezek a reklámoldalak (a szó szoros értelmében) színesebbé teszik az újságot.

Továbbá feleslegessé teszik azt is, hogy a cikk végére odaírjuk a forint árakat. A külföldi árak is csak erősen közelítő jellegű értékek, a termékpalettánál ugyanis csak az árak változnak gyorsabban. Itthon is. Az egyedüli jó megoldás csak az, hogy igenis fel kell hívni a hirdetésekben szereplő cégeket, meg kell nézni a weblapokat stb. stb.

És vóna még egy apróság, azt nem tudom, hogy ez tényleg így van-e. Ez pedig a Vogellel való „egyesülés". Azt elhiszem, hogy a Guru havi 2 játékleírása a CHIP-ben emeli a lap színvonalát, de miért kell nektek is témákat/képeket a CHIP-ből vennetek? pl. az ETCS leírásban sok nagyon hasonló rész volt.

Az oka pl. többek között az, hogy a Guru stáb és a Chip stáb is ugyanazon a kiállításon vett részt. Sőt, a kiállítást is sok esetben egyesített erővel küzdötték le, innen a sok közös élmény, valamint az újságok között is, pontosabban a témakörök között is van némi átfedés, igazából nem is kevés.

Azt remélem, meg nem akarjátok csinálni, amit a CHIP néha, hogy a német változatból tükörfordításban leközölnek valamit, teljesen figyelmen kívül hagyva, hogy a termék egyáltalán kapható-e Magyarországon, mennyi az ára stb. Hát kb. ennyi lett volna mondandóm. Senkit sem akarok megsérteni vele, csak mint építő jellegű kritikaként próbálom nyújtani. Mindezek ellenére a Guru ma Magyarország legjobb PC-s („szórakoztató információs") magazinja, terjedelmével, cédéivel együtt. További sok sikert és jó munkát kíván hű olvasótok:

Szilágyi Zsolt

Tükörfordítás egészen biztosan nem lesz, Németországban a jelenleg rendelkezésre álló adataim szerint nem jelenik meg semmiféle PC Guru. :) Viccet félretéve, mi a saját készítésű műsorok hívei vagyunk. Bár véleményem szerint bármely jól sikerült, akárhol megjelent cikk fordítása is jó lehet, ha természetesen a honi információkat beleültetik.

CSILLAGVIZSGÁLÁS

Szevasz Brazil und PCguru Tím! Az egész történet ott kezdődik, hogy én már baromi régóta veszem a lapotokat kisebb-nagyobb rendszerességgel. Nemrég eladtam a családom házát és a kocsiját, hogy előfizethessek. (Végül is megérte, de nem is dicsérem tovább a lapotokat, mer' nem látom értelmét...) És ahogy a múltkori számban a csávó közölte, én is teljesen ezen az állásponton vagyok. Még most is előveszem a régebbi lapokat egy üveg hideg sör mellett (csak nyáron, mert télen whiskyzek. Csak a *** mer' az a király:)), és nosztalgiázom... **(Bocsi, muszáj ezt itt kicsillagoznom, mert ugyebár amúgy már reklám lenne. Brazil)** Naszóválhat ahogy meghozta a postásBácsi az újságot, rögtön töltöttem magamnak egy kupica whiskyt, és ránéztem az előlapra, leesett az állam, és ki kellett innom az egész üveget, hogy megemésszem AZ ÚJSÁG ÁRÁT!!!!!!!! Van egy olyan érzésem, hogyha 2000. 07.-hóban lejár az előfizetésem, nem lesz pénzem újra előfizetni a lapra... Tény, hogy ez a legjobb pc-s lap a hungarian piacon, de ez az ár már az egeket verdesi. Búcsúzom, és sört nem küldök, mer' az nekem kell. TEGE. Ps.: Lazát meg üssed, mer nem nagyon irkál be a Levrovba. Ja és neked is szeva' Korr. *(Hiya:) – a korr.)* ***(A Laza csak akkor szól bele, ha értelmeset tud mondani, de ugyebár ilyen nem sűrűn akad – a törd.)***

El nem mondható, hogy én mennyire úúúútálom ezeket az év elején ebben a témakörben érkező leveleket. Félreértés ne essék, nem miattatok, akik írják, hanem a tény miatt, hogy ebben az országban minden évet azzal kell kezdenie mindenkinek, hogy jól megemeli az árakat, és nem azért, mert irdatlan extrabevételt akar elérni, hanem mert muszáj, hogy szinten tartsa magát, és ne legyen veszteséges. És a legjobban azt utálom, hogy sokan vannak, akiket minden árváltozás nagyon, de nagyon érzékenyen érint. De sajnos amit meg kell tenni, azt meg kell tenni. Pedig ti, kedves előfizetők még

kedvezménnyel is kapjátok az újságot, bár elismerem, így sem a legolcsóbb. Habár ezt az olcsó-nem olcsó kérdést több oldalról kell megközelíteni. Ha azt nézzük, hogy mennyi a lap előállítási költsége (nyomda, papír, rezsi, munkadíj és minden ilyesmi), hogy a lap ára kb. 6 és fél liter 98-as benzin (amivel egy napig sem tudok autózni itt Pesten...), körülbelül 12-25 perc mobiltelefonálás ára előfizetéstől függően vagy körülbelül egy jobb pizza ára, akkor azt mondom, hogy nem sok. De ha azt nézem, hogy a családi költségvetésnek mekkora százaléka, akkor már el kell ismerni, hogy valóban nem mindennapi kiadás újságra. Éppen ezért igyekszünk ezért a pénzért minőséget nyújtani, hogy úgy érezzétek, megérte megvenni, és nem lett volna jobb inkább a pizza... Sajnos olcsóbban adni a jelen piaci körülmények között nem lehet, egyedüli jelentős megtakarítási forrásnak az előfizetési akciókat tudom figyelmetekbe ajánlani, még akkor is, ha az újság néha egy-két nappal később van a levelesládában, mint az újságosnál.

HW SZAKTANÁCSADÁS

Tiszteletem! Na, arra gondoltam, hogy írok a Levrovba, mert még sosem írtam. Először is leszögezem: Az újság remek! Nagyon jó. Majdnem olyan, mint a külföldi újságok. Haladtok! Van egy kis gondom! 1.Vettem egy 400 MHz-es procit a gépembe. (Eredetileg 166-os volt.) Elvittem a szerelőhöz, és ő beleszerelte. Amikor megnéztem, hogy megy, akkor a rendszerleíró program azt írta ki, hogy a proci 233-as! Ekkor majdnem lefordultam a székről. Visszamenetem a boltba, erre ők azt mondták, hogy ők 400-ast adtak. Most a gépem a rossz, vagy a processzor? Nem küldök neked sört, mert olyan söröm nincs, amilyen neked jó lenne:) Köszönettel:

Kovács Dani

Erre egészen pontos választ tudok neked adni: fogalmam sincs. Sajnos nem te vagy az egyetlen, aki hasonló jellegű kérdésekkel megtalál körülbelül hasonló módon előadott hibajelenség-leírással. Ennek alapján nagy biztonsággal csak azt lehet mondani, hogy a gond bármi lehet. :) Pontosítok. Először is elképzelhető, hogy a tesztprogram hülyeséget ír neked, és a gép szakít, mint állat. Másodszor pedig lehetséges az is, hogy aki berakta a procit, rosszul jumperelte be az alaplapot. Harmadszor pedig az sem kizárt, és innen nézve ez tűnik a legvalószínűbbnek, hogy a régi alaplapod nem tudja kezelni a 233 MHz-nél gyorsabb procit. De ezen kívül még sok minden más is lehet, a hiba megállapításához majdnem minden esetben látni kell a gépet. Pontosan ugyanez vonatkozik a szoftvergondokra is. Viszont szaktanácsot, mégpedig általános jellegűt tudok adni, persze lehet, hogy nem is annyira az lesz ez. :) Szóval lányok és fiúk, ha valami hasonló hardverváltoztatásra szánjátok magatokat, és nem vagytok egészen véletlenül szakértők (hallottam már ilyenről), minden esetben olyan helyre vigyétek a gépet, ahol elmondjátok, mit szeretnétek, és azt ott GARANCIÁVAL megcsinálják. Lehetséges, hogy ez némileg több pénzt fog az adott pillanatban kivenni a tárcátokból, de a későbbiekben jelentősen megtérülhet.

KETTŐ TÖRD.-NEK, HOGY JÓL ÉREZZE MAGÁT

Menő az újság, menő a levrov, menő a CD. Ja! és menő a Törd.(Jó, hogy olyan laza). Röviden: menő a PC GURU!!!

(Perme)

Mi történt, hogy az oldal végén a te címed van, Brazil megunta a melót? Na, legalább tiszta lappal indulok, hátha te beteszel a levrovba PLEASE! Ne hagyd, hogy Brazil ******sson téged, mert nélküled el se készülne a rovat, szóval te vagy ott a főember, szedjél Braziltól adót, hogy segítesz elkészíteni a rovatot: heti 10 láda sör megteszi, nemde? Király az újság, nincs párja az egész világon. Csak a tartalmon lehetne még egy kicsit finomítani, de már majdnem KHIRÁLY. Na Pá!!!! ui.: Sör legyen veletek!

(Csernyánszky Zoltán)

Na most mondjátok meg, a Törd. ilyen leveleket forwardol nekem, hogy rakjak be ilyet is. Na jó, legyen neki is jó napja. Mindenki láthatja, mennyire szeretem én őtetet. *(Dagad a mellem – eredeti szilikon implant – a törd.)*

Q3 OPENGL MIZÉRIA

Csá Brazil! Csak azt szeretném kérdezni, hogy mit kéne csinálnom, hogy elinduljon a Quake 3? Mert amikor tölt, azt írja ki, hogy „Couldn't find Open Gl subsystem" Csak ennyi. Csá!

(CyberX™)

Jómagam még egy percet sem játszottam az említett játékkal, és nagy az esély rá, hogy ez így is marad, de mivel nem ez volt az egyetlen levél, amelyikben ez a kérdés, gondoltam helye van itt. Chris bátyótól megkérdeztem, mit csináljatok, és ő ezt írta vala nekem:

Na már mostan kérem szépen... OpenGl hiba akkor van, ha a videokártyádnak nincs OpenGL támogatása. Vagy esetleg akkor is, ha a legfrissebb meghajtó nincs feltelepítve a kártyádhoz. Ha RivaTNT-d, G400-asod, vagy Voodoo kártyád van, akkor megtalálhatod a legfrissebb referencia drivereket a 99/12-es CD-n. Ezeket használd. Chris

(Szerintem ez egy kicsit bonyolult, és időigényes. A www.glsetup.com-ról töltsd le a glsetup.exe filet. Ő megkeresi a legfrissebb meghajtót a kártyádhoz, és telepíti is, feltéve hogy a kártyád támogatja az OpenGl-t. – a törd.)

VÉGRE SZÍVBŐL JÖVŐ IGAZI KRITIKA :)

Hi Levrov team! Elégé sokadik levelet írom, már lassan mexokom, hogy semmi visszajelzés TŐLED. Megpróbálok most kicsit jó fej lenni, elejtek itt egy-két kulcsszót: sör, stábfotó, mérnemvallodbehogytevagyLAZAKORR *(pedig tényleg nem – a korr.)*, csoki, mérvanreklám... Na mostmár a levrovba is beférnék. **(Na mit szólsz? A levélkiválasztó programom remekül műxik, ugye? :)) Brazil)** Szóval akkor néhány konkrét probléma az újsággal. A 3. GeForce cikk jelenik meg konkrétumok (teszt eredmények) nélkül. Bármilyen hihetetlen, az újságos bódék tele vannak nem PcGuru-val, így ha érdekel, hogy DJ Senki kiadta-e a foximiximaxiremixét, van hol utána néznem!!! Még a filmek is kihagyhatók egy INFORMATIKAI magazinból. Ott a CD meg PGO, írjatok oda ilyen ...-okat, ha kell. CD tartalom: akinek van CD-je megnézi, akinek nincs (kölcsönpéldány), azt nem érdekli 2 oldalon. Túl vastag az újság? Megértem, hogy a Hardware stáb Intel buzi, de azért beférne egy pici táblázat az Athlonokról (melyek „csillagászati" ára a P3 alatt van (OLD MAN-nek volt régen egy kicsi) összehasonlító eredményekkel. A 3 felé szedett értékelés komolytalan, mivel ha valami kilóg, azt úgyis leírjátok. Senkit nem fog az eltántorítani a vásárlástól, hogy a hónap játékának pl. csak 87%-ot ért a hangja. Nem is értem, minek hosszabbítom az előfizetést. Mellesleg most akkor 14112 Ft (PcG2000/01/4. oldal) vagy 120000 Ft (PCGuru2000/01/4. oldal 9sorral lejjebb) *(hát százhúszezer biztos nem... – a korr.)*. Na, lényeg hogy a hőskori tűz sehol (Vajon hol jár a Pc-n nőtt Antikémikus =8-)) hiba meg mint a tenger. Mir?l beszélek? :) **(Korr., ezt a mir?l szót ki ne javítsd véletlenül se :))) Brazil)** *(Rendben, bár igazából én egyik gyönyörületes levelet sem javítanám ki, hadd égjenek, akik elkövették. – a korr.)* (Lóti :113). Na hajrá, hajrá!!! Qrvultok!!!!!!!!!

(Turchányi Miklós)

ui.: Brazil, el kell ismernem, hogy mostanában meglepő erőfeszítéseket teszel, hogy értékesebb választ írj az újságba. Kalapot le.

Na csak ne vedd le most a kalpagodat, mert jól megfázol, amilyen mínuszok röpködnek ott kint mostanság. Leveled nagy részéhez nincs mit hozzátennem, te így látod a dolgokat, és kész. Na, amúgy persze vannak benne igazságok, azért is raktam ezt be ide, hogy ne csak én mondjak mindig körülbelül hasonló tartalmú kritikákat. Remélem, a közeljövőben nem lesz több deqrvajó a dzsífórsz 70000-ért cikk, DJ Senki viszont asszem hosszabb távon szerepelni fog az ajánlások között, és a hardverrel foglalkozó urak az Intel imádatból sem fognak felébredni. Mint láthatod, a PC Gurun belül én vagyok a belső ellenállás, beismerem, időnként hasonló véleményem van, amelyet elmondok, és aztán nem történik semmi. :) Na jó, ez így ebben a formában persze nem igaz. A game értékeléshez nem akarok hozzászólni, mert nincs róla különösebben kialakult véleményem azon kívül, hogy állatira szubjektív, és mint ilyen csak és kizárólag a tesztelők és néhány bennfentes véleményét tükrözi, ezért én nem biztos, hogy szeretem, de azért jó persze, ha annak vesszük, aminek a cikkíró szánja *(Meg ugye pont ebben a számban tértünk át a részletesebb, árnyaltabb értékelésre. – a korr.)***. Az impresszumban közölt árprobléma az tényleg valós és tényleges hiba** *(Én is megnéztem, hát tényleg. Ez azért van, mert az impresszumot nem adják nekem oda, pedig már pedzegettem a témát... – a korr.)***. Most ebben a pillanatban megmondom őszintén neked, nem tudok utánakérdezni, de bízom a Törd. precizitásában, és ő majd biztos beleírja ide. Feltéve, hogy olvassa most tördelés előtt a levrovot, nem tudom, mennyi ideje marad rá. :) Amúgy kösz a kritikát, jól jön az ilyen. De valóban, miért is hosszabbítod meg az előfizetésedet? :) Nemnem, ne válaszolj... :)** ***(Ember vagyok, hibáztam. – a törd.)***

HEHE :)

Ember(ek)! Nevetve zengek nektek. Eme szerkezet, melybe eszes zengeteket elemeztek remek! Ezen elmerengve veszem meg, nevetve elemzem. Remek gyerek(ek) eszesen szerkesztetek eme ezredbe engedelmesen. Megyek. Lehet, zengek nektek egyszer eme ezredbe eszeseket. Nevem felfedem, de nem e-vel zengem. Meszet nektek. Raider

Ne! Meszet belembe nem engedhetem, serem helye eme nemes rendszer! De kellemes leveled tetszett... :)

(Nem gyenge, levele! – egyed, mely ezen leveleket szemednek berendezte.)

HELYESBÍTÉS

Kedves Brazil! Igazán nem azért írok, mert szeretnék szerepelni az újságban. Sőt... De most valami olyat találtam a Guruban, ami javításra szorul. Klipsch Synergy Quintett. „Professzionális kürtös(sic) hangszórós házi-mozi rendszer kompakt kivitelben, avagy nem csak a méret számít" Naszóval a „horn speaker" nem kürtös hangszóró, hanem tölcséres. Idestova 70 éve. Tudom, látom, X van a cikk végén, PR a dolog, és gondolom sietve kellett fordítani, és megnéztem, az Országh kéziszótárban tényleg nincs benne, de ez a tényen nem változtat. Az az 1946-ban bejegyzett kürt-technika valójában azt jelenti, hogy akkor szabadalmaztatták a Klipschorn rendszerű tölcsért. És így tovább. Gondolom, én vagyok az ezredik, aki erről írt, de tényleg nem szerettem volna javítatlanul hagyni ezt a bakit. A végén még elterjed. Köszönettel és tisztelettel:

Busánszky Lajos

Nemcsak az ezredik nem vagy, de a második sem. Ez a baki egyedül neked szúrt szemet, legalábbis te voltál az egyetlen, aki ezt a helyesbítést meg is írtad. Kösz szépen, ezzel is tanultunk valamit. Bevallom őszintén, bár talán ezután szóba sem állnak velem sokan, de én sem tudtam ezt. Szóval, még egyszer kösz! *(Még csak annyit tegyünk hozzá a tisztesség kedvéért, hogy az X-szel jelölt cikkeket nem a Guru stábja írja, hanem a forgalmazótól valaki – a korr.)*

Most pedig elérkeztünk megint a végéhez, jöhet a szokásos fehérzsebi lengetés, hüppögés, ilyesmi. Na pá mindenki, egyszer csak itt, vagy máshol. Csók.

Brazil (Y2K Compatible, még mindig)
brazil@westel900.net
a törd.
laza@vogel.hu

KÜLVILÁG

... Idén januárban Luc Besson újrarajzolja a történelem eme misztifikált arcát, s keze alatt a legenda újra feléled! ...

JEANNE D'ARC, AZ ORLÉANS-I SZŰZ

Rendezte: Luc Besson / A forgatókönyvet írta: Luc Besson és Andrew Birkin
Fényképezte: Thierry Arbogast / Zenéjét szerezte: Eric Serra
Magyarországon forgalmazza az InterCom

„Isten hírnöke vagyok. Ne féljetek. Én erre születtem."
(Jeanne d'Arc)

Boszorkány volt, vagy vezető? Harcos, vagy szent? Ezekre a kérdésekre azt hiszem, soha nem fogjuk megtudni a választ, hiszen a történelem és a mítosz olybá tűnik, hálót fon Jeanne d'Arc személye köré. Már több mint negyven alkalommal próbálkoztak meg vászonra vinni történetét. A némafilmek megjelenésének hírnöke volt, az egyház minden egyes alkalommal keserű szájízzel vette tudomásul jöttét. De most talán először a filmért rajongók soha nem látott várakozást megelőzve új oldaláról ismerhetik meg az orléans-i szűz történtét. Sejtjük, ki volt, tudjuk, hogyan végeztetett be élete, de Luc Besson szemén keresztül mindezidáig nem volt alkalmunk bepillantani Szent Johanna történetébe. Idén januárban Luc Besson újrarajzolja a történelem eme misztifikált arcát, s keze alatt a legenda újra feléled!

A történelemben mindig is voltak és lesznek olyan pillanatok, személyek, amiknek megítélését, történelmi szerepét örökké a kettősség jelzőjével illethetik azok, akik komolyabban megpróbálnak elmélyedni a múlt tengerében. Szent Johanna személye is ezen megállapítás egyik képviselője. Azt mindenki tudja, hogy a fiatal lány isteni hangoktól vezérelve megszabadította a zsarnokság és elnyomás alatt álló Orléans-t az angol betolakodóktól, hogy segedelmével korona került VII. Károly fejére, és hogy politikai cselszövés áldozataként úgy 550 évvel ezelőtt eretnekként máglyán végezte.

Luc Besson - a franciák rendezőzsenije - miután megvetette lábát Hollywoodban, hamar belopta magát a nézők szívébe, sőt, a Leon a profi című produkciójával még a kritikusokat is meghajlásra késztette. Mindez persze nem lett volna elég ahhoz, hogy egy szűz leányzó megfilmesítéséért kereken nyolcvanmillió dollárt markolhasson fel gyártási költségként a Columbia fejeseitől. Ekkora összegű befektetéshez szüksége volt a két éve bemutatott Ötödik elem című futurisztikus álmodozás hatalmas sikerére, amely még legmerészebb álmait felülmúlva több százmillió dollár bevételhez juttatta a film forgalmazóját.

Mindezek után Bessonnak gondolkodás nélkül átnyújtották a már említett „súlyos" összeget, megfejelve produkcióját John Malkovich, Dustin Hoffman, Faye Dunaway és Milla Jovovich személyével, akik jelenléte már önmagában is garancia lehetett volna a sikerre. Azért mondom, hogy volna, mert a film a köré felépített hejehuja, gyönyörű képek, sztárok és Luc Besson ellenére az Egyesült Államokban bődületest bukott. Az még hagyján, hogy bevételei még a reklámköltségeket sem nyerték vissza,

de Milla Jovovich a forgatás végén elhagyta Luc Bessont, akivel az Ötödik elem óta boldogan élt. Úgy látszik, életükből kihunyt az a szikra, amely előző filmjüket éltette (Az ötödik elem). A tengerentúli kritikák egy része a film hosszát és az unalmas perceket okolják a kudarcért, s sokan érzik úgy, hogy Milla nem képes karakterébe életet lehelni úgy, mint ahogy azt Maria Falconetti, az 1927-ben forgatott film Johannája tette, vagy mint Ingrid Bergman, aki 1948-ban bújhatott bele az orléans-i szűz bőrébe. Ki tudja, lehet, hogy porszem kerül Besson aranytojást tojó gépezetébe? Én ezt kötve hiszem, mivel az Európai kritikusok és a közönség ódákat zeng Jeanne d'Arcról. Ámulatba ejtő csatajelenetekről, csodálatos képi világról, kimagasló színészi teljesítményekről és szuggesztív, ám mégis objektív filmes élményről szól a fáma. Ha engem kérdeztek, én az utóbbinak hiszek. Bátran buzdítok mindenkit, hogy január 20-án menjen el kedvenc mozijába, huppanjon megszokott székébe, és élvezze a film 148 percét. Számomra elképzelhetetlen, hogy Besson műve kudarcot valljon. Ámen!

Sasa

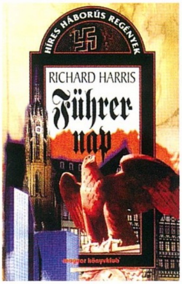
JEANNE D'ARC

Szent Johanna 1412-ben született a Franciaországbeli Lotaringiában. Szülei módos parasztgazdaként adtak életet leányuknak. Johanna tizenhárom éves korában isteni sugallatok hatására harcba szállt az angolok ellen vívott százéves háborúban (1337-1453). Később Isten és VII. Károly segedelmével a francia seregek vezetőjévé avanzsálva 1429. május 8-án felszabadította az angol elnyomás alatt álló stratégiai fontosságú Orléans-t. A győzelmet további sikeres hadjáratok követték, majd az ifjú hősnőt Burgundiában elfogták, és kiadták az angoloknak. Politikai cselszövések, árulások következményeként Johannát 1431. május 30-án máglyán elégették, végül 1920-ban szentté avatták.

KÖNYV

RICHARD HARRIS: FÜHRER-NAP

Kiadó: Magyar Könyvklub (1999) • Fordító: Balázs György



Több író is eljátszott már a gondolattal, hogy milyen lenne a világ, ha a II. világháború másképpen ért volna véget. Richard Harris ebben a regényében a hitleri birodalom továbbélésének vízióját tárja elénk.

1964 áprilisában vagyunk. A harmadik birodalom fővárosa az imádott Führer 75. születésnapjára készülődik. A német nép megnyerte a háborút, az orosz kommunisták az Urál mögött vívják partizánháborújukat, amit az USA támogat. Angliában németbarát kormány uralkodik, s az Európai Nemzetek 12 tagállamában a birodalmi márka általánosan elfogadott fizetőeszköz. Ugye eléggé ijesztő?

Ebben az időben játszódik ez a furcsa krimi, amely azzal indul, hogy vízbe fulladt öregember holttestét találják meg egy tó partján. Bár elsőre öngyilkosságnak tűnik, azért idővel meglehetősen komoly események sejlenek fel a háttérben. Lehet, hogy a birodalom mégsem áll olyan biztos alapokon?

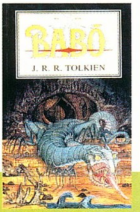
– Vanda –

J. R. R. TOLKIEN: A BABÓ

Kiadó: Ciceró Kiadó Kft. (1999) • Fordító: Szobotka Tibor

Hittétek volna, hogy a regény első magyar nyelvű kiadása már 25 éves? Hát igen. Tolkien halhatatlan műve már minden szempontból nagykorú. A tavalyi, immáron negyedik kiadás a szerző művészi illusztrációival kiegészítve jelent meg.

Mivel a történet meglehetősen klasszikus, nem hiszem, hogy túl sokat kellene róla mondanom. Talán csak annyit, hogy a babó (Mr. Baggins) – ez a nem is manó, nem is törpe, nem is ember apróság – hihetetlen, mulatságos kalandjaival még mindig leköti az olvasó figyelmét. Nyomon követhetjük, miként válik a botcsinálta betörőből igazi hős, aki segít visszaszerezni a törpék kincsét. Hogy közben meghal egy sárkány is, az csupán a véletlen műve lehet. Vagy mégsem? Mellékesen előkerül egy gyűrű, amelyről itt még senki sem tudja, hogy mire is való. De ez már a Gyűrűk Ura sztorija.



A történet igazi ereje szerintem abban rejlik, hogy mesevilágával minden korosztályhoz egyaránt szól.

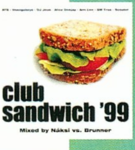
– Blackshine –

KÖNYV

CD

CLUB SANDWICH '99

A hazai dancefloor szakma két éllovasa Náksi (ex-Soho Party) és Brunner (ex-Infinity) mixelte össze az év euro-house és euro-trance slágereit egy lemezre. Lehet megkövezni, de azt kell, hogy mondjam, műfajukon belül kiválót alkottak. A mix nagy valószínűséggel „computer" technikával készült, de ez nem zavaró az ilyen jellegű kompiláció esetében. Ugyanis a Club Sandwich nagy előnye az, hogy a rajta szereplő dalok mindegyike nagy-nagy sláger volt a VIVA-n, majd a rádiókban és legvégül a Z+-on... :-(Tehát a kevésbé igényes, de jól táncolható club zenéket kedvelő fiatalokat célozza meg. Király ötletnek tartom azt is, hogy Náksiék úgy szelektálták a számok különböző változatait, hogy ugyanazon előadó által készített remix a saját dala előtt legyen. De hát mit is szerencsétlenkedjek tovább, hiszen a 18 előadó önmagáért beszél: Blank & Jones, Woody Van Eyden, Eiffel 65, Black & White Brothers, SQ1, SM Trax, Scooter, Alice Deejay, Funk Invaders, Ann Lee, Brooklyn Bounce, ATB, ATB etc.

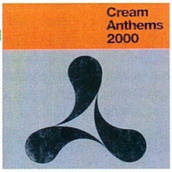


A készítők várják leveleiteket a naksi@oxigen.hu, zsolti@oxigen.hu címekre.

CD

ANDREA BOCELLI - SACRED ARIAS

Remélem, nemcsak a zenét tanult emberek figyelmét keltette fel a világtalan, csodálatos orgánumú operaénekes karácsonyi Ave Maria (Üdvözlégy Mária) feldolgozásokat tartalmazó lemeze, amely különösen aktuális azért is, mert a gyönyörű hangú tenor nemrégiben frenetikus karácsonyi koncertet adott Budapesten. Andrea Bocelli látását gyerekkorában, focizás közben vesztette el, ám népszerűsége évről évre nő, és nemcsak az igényes zenerajongók köreiben: a Max életmód magazin szerint az olasz nők a tíz legkedveltebb férfi listáján is előkelő helyre sorolják. Egész világra kiterjedő népszerűségét azonban a néhány évvel ezelőtt Sarah Brightmannel felénekelt Sogno hozta meg. Emlékszem, annak idején több hétig, sőt talán hónapig is listavezető volt a német Bravo TV listáján leszorítva oly sok vitatható minőségű zenekart! Azok számára is ajánlom Bocelli lemezeit, akik eddig idegenkedtek az opera műfajától, ugyanis valóban varázslatos hangja van, engem személy szerint roppantul megnyugtat. Az albumon mellesleg az énekest Myung-Whun Chung vezényletével a méltán híres római Santa Cecilia kórus kíséri.



CREAM ANTHEMS 2000 (A HÓNAP KLUB LEMEZE!)

A '92. óta működő liverpooli szuperklub, a Cream a millenniumra '99. legjobb dalaiból állította össze ezt a szuper dupla lemezes válogatást. A számok - a grabbelők őszinte örömére - nincsenek megvágva, csak minimálisan lettek összemixelve, így gyakorlatilag teljes egészében élvezhetők. A cím valóban méltó, mivel a Cream csapatának fantasztikusan profi kompilációt sikerült összehoznia, egyszerűen mindenre odafigyeltek. A gyönyörű doboz három tasakot rejt, az első a trance, a második a house, a harmadik pedig a kiegészítő booklet (könyvecske), amely hasznos infókat és gyönyörű képeket tartalmaz a Cream életéről, sőt még leírást és térképet is adnak a Creamfieldsről, a klub 40 ezer fős évente megrendezésre kerülő

JÁTÉKOK KICSIKNEK (ÉS NAGYOBBACSKÁKNAK)

HASBRO INTERACTIVE JÁTÉKOK

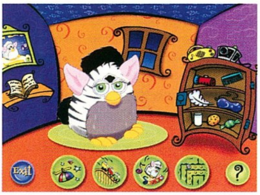
Vajon mennyire fiatalon lehet (és szabad) elkezdeni számítógépes játékokat játszani? Saját csemetémmel kapcsolatban én azt gondoltam, hogy 3-4 éves korban ez még túl korai, hiszen úgy sem tudja majd az egeret kezelni, meg aztán nincsenek is olyan játékok, amelyek az ő „korosztályának" szólnak. Nos, az előbbire a lányom könnyedén rácáfolt, utóbbira pedig pl. a Hasbro Interactive játékai jelentik az ellenpéldát, mivel az első már 2 éves (!) , a második pedig 4 éves kortól ajánlott. (A 2 éves kor azért egy kicsit durvának tűnik, ilyen idős korában szerintem még a Szász Marci sem brillírozott...)

THOMAS&FRIENDS THE GREAT FESTIVAL ADVENTURE (2 ÉVES KORTÓL)

Ha a játékboltokból nem is, de a Cartoon Networkről Thomas, a „mozdonyifjú" ismerős lehet. Ebben a játékban „Tomit" irányítva kell különféle feladatokat végrehajtani, hogy Sodor szigeten megrendezhessék a „Nagy fesztivált". Ha a feladatokat szülői „vagy pedagógusi" szemmel nézzük, akkor ezek színegyeztető, alakfelismerő, számoltató feladványok (amellett, hogy a csemete játszva sajátítja el az egér kezelését). Viszont a gyerek szemével: Mozdonyokat kell lemosni és beolajozni, teheneket kell a karámba beterelni, a kikötőben hajók rakományát kell vasúti vagonokba átpakolni daruval, helikopterrel kell cirkuszi sátrakat felépíteni, utasokat kell számolni stb. A teljesített feladatokról okleveleket kapunk, melyeket egy külön irodában megtekinthetünk, kinyomtathatunk. Réka lányom (velem ellentétben) nem unta meg, vissza-visszatér ehhez a játékhoz. A hardver és szoftver követelmények nem túl erősek: Windows 95/98; Pentium 133-as processzor; 32 MB RAM; min. 2 MB-os videokártya 16 bites színmélységgel; 4x CD-ROM; 35 MB HDD; 16 bites hangkártya és DirectX 6.1 kell hozzá (ez utóbbi a CD-n megtalálható).

FURBY BIG FUN IN FURBYLAND!

Furbyval, ezzel a mókás kis szőrmókkal (akinek csőre is van, meg nagy fülei és szőrös) először egy játékbolt polcán találkoztam. Persze lehet, hogy én vagyok műveletlen, és ő is nyomul a média különféle területein, mindenesetre ez a Gizmó-szerű lény most számítógépes játékban köszönt vissza rám. A 4-7 éves korig ajánlott játék logikai és főleg ügyességi feladatokból áll. Elsőként elnevezhetjük Furbynkat, majd megtervezhetjük az imágóját, azaz különféle testrészeinek más-



más színt adhatunk. Ezután elkerülünk Furbynk szobájába, ahol kényeztethetjük: fésülgethetjük, etethetjük-itathatjuk, sőt még csiklandozhatjuk is. (Kicsit tamagocsi-fíling, de mégsem az, inkább a babázáshoz hasonlítanám.) A feladatokhoz is innen juthatunk: Repkedhetünk a felhők között, miközben gonosz villámok és esőfelhők leselkednek ránk, itt különböző ételeket és drágaköveket kell összegyűjteni; egy másik feladatban a hullámvasút kocsijaiba kell az azonos színű kis Furbykat emelni; eljuthatunk a Furby Discóba, ahol a fényeket kell megfelelő módon kapcsolgatni; a labirintus játékban pedig minden pályán meg kell keresni a kis Furbyt és a kulcsot, majd kijutni a labirintusból. Ha meguntuk a játékokat, megnézetjük a Furby szótárt (ez tulajdonképpen Angol- Furby hangos-szótár), nyomtathatunk Furby fényképeket és kifestőket. Csakúgy, mint az előző, ez a játék is remek szórakozást nyújthat a kicsiknek, persze nem árt, ha a szülők kéznél vannak, ha másért nem, hát azért, mert a játékok angolul beszélnek (nem kell megijedni, ez nem jelent túl sok és bonyolult szöveget). A hardver és szoftver követelmények ez úttal sem túl erősek: Windows 95/98; Pentium 133-as processzor; 16 MB RAM; min. 2 MB-os videokártya 16 bites színmélységgel; 4x CD-ROM; 60 MB HDD; 16 bites hangkártya és DirectX 6.0 kell hozzá.

PONG

Az ATARI PONG nevű játéka a valamivel nagyobb gyerekeknek, de akár a felnőtteknek is sok-sok vicces elfoglaltságot jelenthet. Sokan emlékezhetnek még a TV-focira. Hej, én is sokat gyűrtem, már ha hozzájutottam! Az Atari leporolta ezt a remek ötletet, és új köntösbe öltöztette (3D világba helyezte), valamint megspékelte sok-sok új elemmel. Sokféle játéktípus található itt - melyeket három nehézségi szinten játszhatunk -, és ahogy egyre több játékban győzünk a gép ellen, úgy kapjuk az újabb és újabb pályákat. Van itt minden: egy ütő, két ütő, mozgó pályák, vízilabda, foci, segítő és akadályozó tárgyak, bónuszok stb. Ha már unjuk a gépet (vagy a sikertelenséget, mint én), akkor barátainkkal is megmérkőzhetünk, akár hálózaton is. A mai „Quake – gyilok" világban igazi felüdülést jelent egy-egy ilyen program, amellyel rövid szabadidőnkben is kikapcsolódhatunk. A hardver és szoftver követelmények: Windows 95/98; Pentium 166-os processzor; 16 MB RAM; min. 2 MB-os videokártya 16 bites színmélységgel; 4x CD-ROM; 40 MB HDD; 16 bites hangkártya és DirectX 6.1 kell hozzá, valamint modemen is játszható.

Lóti
tothl@montana.hu

MULTIMÉDIA CD

CD

EIFFEL 65 - EUROPOP

Ki ne hallott volna arról az olasz csapatról, amelyik a nyár slágerét, a Blue-t produkálta, és amely még a csapból is folyt. A trió állítólag a nevét találomra választotta, egyszerűen két olyan szót kerestek, amely nagyon furán hangzik és abszolút nem illik össze. Furcsa név ide vagy oda, slágerüket még a virágos néni is dúdolja. Mindez nem csoda, mivel zenéjük népszerű hangszerekre épül, szövegük könnyen értelmezhető, és az énekhangot is a mostanában divatos vocoderrel torzítják (mint a Music Instructor vagy Cher).

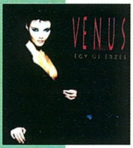
Épp muzikális egyszerűségükben van a varázsuk. Ráadásul a szövegkönyvet átböngészve örömmel láttam, hogy sok daluk kapcsolódik a számítástechnikához. Jó néhány leendő aranyos sláger van még a Blue és a Move Your Body után az albumon.

CD

THE IBIZA ANNUAL

Annak ellenére, hogy nem a legfrissebb anyag, a Ministry Of Sound nyári slágereit összefoglaló lemeze komoly versenytársa lehet néhány télen megjelent hazai mix CD-nek. A nótákat a kiadó két fő DJ-je, a hazánkban is járt Judge Jules, és a céghez két évre szerződő Tall Paul keverte két korongos egyvelegbe. Ibizai mixről lévén szó, a zenék stílusa olyan, mint a mediterrán nap fénye reggel és éj között, azaz sokszínű: garage, funk, trance, techno és még sorolhatnám. Néhányan az elődadók közül: Paul Johnson, Fragma, York, Triple X, Agnelli & Nelson, Signum, Hybrid, Moloko, Eclipse, Phunkie Souls, Chicane, ATB. Tekintve, hogy az Ibiza Annual és a Cream Anthems koncepciója hasonló, felmerülhet a kérdés, hogy melyiket érdemesebb megvenni: azt kell, hogy mondjam, hogy előbbi (a Cream) mind zeneileg mind kinézetre jobb, mint a Ministry nyári lemeze, viszont cirka (nem véletlenül :-() kétezer forinttal drágább is.

www.ministryofsound.co.uk/ibiza99



VENUS: EGY ÚJ ÉRZÉS

A Venus zenekar a Kockahas és az Egy újabb érzés című számok meglehetősen frappáns és hangos, mellesleg jó videoklipjeivel robbant be a hazai könnyűzenei életbe, az emberek többségében pedig az énekesnő, Varga Zsuzsa vagány sziluettje ragadt meg gondolati- és emlékszinten - holott a zenekar rajta kívül még négy srácból és egy vokalista lányból áll. Nem véletlen azonban a „Varga-túlsúly“ a bandán belül, egyrészt mivel ő írja a legtöbb szám szövegét (ez adja meg az album anyagának azt a kissé sajátos ízét, melyet egy nő fiatalkori útkeresésének zenei feldolgozása kölcsönöz), másrészt hallottam nyilatkozni élőben, és mit mondjak, eléggé karakteres csaj.

Magának az albumnak a zenei anyaga amolyan Garbage vagy Guano Apes soft-magyar kiadásban - fogyasztható, lendületes rockzene, bár úgy hiszem, ez a műfaj legélvezetesebben a hangulatos klubokban szólal meg (verzusz képzeljétek el a Backstreet Boys Larger Than Life-ját valamelyik nagyobbfajta pub színpadán, tiszta röhej). A korongon található számok viszonylag széles hangulati palettát fednek le, amelyen jól megfér egymással Donna Summer Hot Stuffjának átdolgozása (Add nekem a tested), a kissé nosztalgikus és a többihez képest líraibb hangvételű - egyben Guru hardware stáb kedvenc - Régi nyár, vagy az önkielégítés témaköréhez igen merészen nyúló Forró képzelet. Sajnos a nem Varga-fémjelezte szövegű számok (Tudom jól; Félek, hogy elhiszed) meglehetősen bugyutára sikeredtek. A Kockahas pedig már klasszikus-számba megy a kigyúrt testű fiúkkal... Mindent egybevetve a lemez ha nem is hot stuff, de legalábbis pretty good stuff a maga slágergyanú árnyékában zakatoló, dallamos rockzenéjével.

(Némi kísérő infó: kereskedelmi forgalomban ugyan nem kapható, de megjelent egy Venus maxi-CD párszáz példányban, melynek borítóján Zsuzsa meztelenül látható.)

freeboy
freeboy.pcguru@freemail.hu

STEPHEN LAWHEAD: TALIESIN

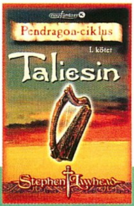
Kiadó: Európa Könyvkiadó (1999)
Fordító: Rézműves Zoltán

Őszintén be kell vallanom, hogy amikor kézbe vettem ezt a könyvet, elképzelésem sem volt arról, hogy tulajdonképpen ki is az a Stephen Lawhead. Természetesen láttam már az előző trilógiáját a könyvesboltok polcain, de a találkozás akkor valahogy nem jött össze. Azt azért sejtettem, hogy az Európa Könyvkiadó – nevéhez méltóan – igényes művet adott ki. Nos, nem csalódtam.

A két különböző szálon bonyolódó cselekmény a legendás Atlantiszon, valamint a római provinciaként virágzó Britanniában játszódik. Druidák, bárdok, barbár piktek és szászok, római légiók elevenednek meg a könyv lapjain. A cselekmény különálló szálai – Taliesinnek, a különlegesen tehetséges kelta bárdnak hála – lassan, de biztosan összefonódnak, előremutatva a folytatások felé.

Kifejezetten európai mű, amely szerintem joggal követel helyet magának Tolkien, Feist és Jordan művei mellett minden fantasy rajongó polcán.

– Vanda –



KÖNYV

KÖNYV

RICHARD A. KNAAK: HUMA LEGENDÁJA

Kiadó: Szukits Könyvkiadó (1999)
Fordító: Szabó Mariann és Lapu Tamás

Aki olvasta a Dragonlance trilógiát, annak Huma, a solamniai lovag neve bizonyára ismerősen cseng. Sajnos személyéről akkoriban csak homályos utalások szerepeltek, ezért időszerű volt már, hogy róla is többet megtudjunk.

A történet kezdetén még csupán fiatal lovag, aki igyekszik helytállni a csatamezőn. Egy balsikerű rajtaütés után előbb megmenti egy minotaurusz életét, majd az ezüstsárkány hátán lovagolva megküzd Takhisis seregének vezérével. Nem sikerül megölnie, ezért ebből a későbbiekben még komoly nehézségei támadnak. Gyakorlatilag folyamatosan menekülnie kell. Vajon meddig kerülheti el egy lovag a “végzetét”?

Igazi hősi fantázia, amelyben Huma tisztasága és becsületessége nagyon hasonlít az Arthur mondakörből ismert Sir Parsifaléra, csak ez úttal a szembenálló felek közötti különbségek sokkal élesebbek, hiszen maguk az istenek állnak a halandók mögött.

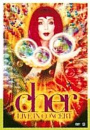
Nekem nagyon tetszett, bár a trilógia jobb.

– Blackshine –

CHER: LIVE IN CONCERT

Nagyon sok jelzővel illették már Cher-t, mely főleg a korára vonatkozott. Nos, valljuk be tényleg régen látta meg a napvilágot, de Tina Turnerrel együtt hatalmas mítoszt képvisel a zenei szakmában. Életereje és zenéje pedig fantasztkus, erről könnyen meggyőződhetünk akár ennek a koncertnek a megtekintésével is.

- Bear-



DVD

ASZTROLÓGIA A NETEN

Ez a cikk kettős szándékkal íródott: egyfelől szeretném a Guru olvasóit egy kicsit közelebbről megismertetni a manapság szerencsés módon előtérbe került asztrológia ezoterikus tudományával, másrészt azt szeretném, hogy ugyanezen olvasók ne higgyék, hogy az asztrológia kimerül abban a svindliben, amelyet többek között a női magazinok követnek el Horoszkóp nevű rovataikban. Tekintettel az 'ismerkedés' helyszínére (ti. ezen magazin hasábjai), az egész témakört Internetes megközelítéssel tárgyalom.

Akkor nagyon röviden magáról az asztrológia lényegéről. Mivel az ezoterikus tanok szerint a világban, az univerzumban majdnem minden párhuzamba, analógiába állítható, ezért nem meglepő, hogy Naprendszerünk bolygóinak helyzete és mozgása könnyedén leírja a földi emberek jellemzőit és sorsát. A bolygók helyzete az adott földrajzi ponthoz (születés helye) viszonyítva adott időpontban (születés ideje) megmutatja a szülött tulajdonságait, jellemét, kinézetét, sorskilátásait és még sok egyebet. Ugyanezen bolygók mozgása pedig párhuzamban áll a szülött életének 'mozgásával', életének telésével, (előre) jelezve a történéseket. Az asztrológia (amely természettudományos értelemben véve nem tudomány, hisz annál több) természetesen kidolgozott 'segédeszközökkel' rendelkezik a bolygóállások kezelésére; azt hiszem, a többség látott már 12 részre, úgynevezett házakra osztott kört állatövi jegyekkel, netalán berajzolt bolygókkal is, amely elengedhetetlen a születési (radix) horoszkóp felállításához. Nem tárgyalnám itt most mindezt részletesen, mindenesetre abból, hogy az egyes bolygók melyik házban, illetve melyik jegyben állnak, illetve milyen a helyzetük egymáshoz viszonyítva, sok minden kiolvasható az adott személyre szólóan (hozzá kell tennem azonban, hogy míg a születési horoszkóp helyes felállítását a legtöbb ember viszonylag hamar meg tudja tanulni, a pontos elemzéshez azonban már nagyon nagy tapasztalat és bizony némi tehetség, intuíció is szükségeltetik).

Most pedig jöjjön a Netes elirányítás. Erősen alapszinten és leegyszerűsítve, ámde magyarul a következő Inet cím alatt lehet olvasni bővebben az asztrológiáról, a bolygók és házak általános jelentéséről stb.: http://www.extra.hu/magi/. Ha valaki különösebb előképzettség nélkül szeretne számítógépén születési horoszkópokat gyártani, és bennük gyönyörködni (az elemezés ebben az esetben ellenjavallt, mivel több kár származik a helytelen értelmezésből, mint haszon), illetve némileg angolul is tud, az látogasson el a következő pozícióra: www.magitech.com/~cruiser1/astrolog.htm, ahonnan letöltheti a freeware Astrolog program 5.40-es változatát (legutóbbi látogatásom alkalmával legalábbis a verziószám még itt tartott). Igen látványos, színes megjelenítést használó, sokféle beállítási lehetőséggel ellátott program.

Aki tud angolul, és (ingyenes) szöveges elemzést szeretne látni a saját maga vagy ismerősei, családtagjai születési horoszkópjáról, az látogasson el a www.astroadvice.com-ra, ahol némi adatfelvétel után már szívhatjuk is magunkba a szintetikus elemzést. Hangsúlyozom, hogy szintetikus, tehát a site olyan adatbázisból dolgozik, amely előre megadott szöveget tartalmaz mindenféle állásra (pl. a Jupiter az 5. házban állt a születéskor, és az mit jelent), tehát az összképet és a sokszor fontos nüansznyi elemeket nem veszi figyelembe, ezért nem lehet teljesen autentikus. Mindazonáltal a saját és néhány ismerősöm elemzése (fontos, hogy igen pontosan - legalább óra szinten - tudjuk a születési dátumunkat) arról győzött meg, hogy a stuff alapvonalaiban oké eredményeket köp ki. Végezetül szeretném kiemelni az Astrology Zone nevű helyet, címe astrologyzone.go.com, amely havonta közöl jegyenkénti lebontásban és élvezetes stílusban meglehetősen részletes előrejelzést a nagyon tehetségesnek tűnő asztrológusnő, Susan Miller tollából, természetesen ismét csak angolul (sajnos vagy nem, de aki nem tud legalább alapszinten ezen a nyelven, annak a lehetőségei erősen be vannak szűkítve a Neten), ezen felül például megtudhatjuk, hogy az egyes jegyek szülötteit (a születési csillagjegyet az határozza meg, hogy melyik jegyben áll a Nap a születés pillanatában) milyen rafinériával lehet megolvasztani némi párkapcsolat reményében, persze, ezt ismét csak általánosságokban taglalva (mivel minden ember egyszeri egy, és megismételhetetlen, függetlenül attól, hogy újjászületik-e vagy sem, azaz hiszel-e a reinkarnációban vagy sem).

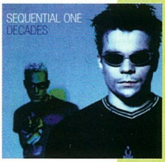
Végezetül némi objektív kirohanás a korábban már említett 'női magazinok' ellen (minden érdekelt érezze megérintve magát): öt-hat sorba megpróbálják belezsúfolni Magyarország lakossága 1/24-ének (átlagos eloszlást tekintve 12 zodiákus jegy, azaz 1/12, mindez leosztva 2-vel, mivel a nőkre van kihegyezve) következő heti vagy havi sorsát csak és kizárólag a születés pillanatának Nap pozíciója alapján, figyelmen kívül hagyva az összes többi bolygót, az Aszcendenst (ebbe most már nem megyek bele) és egyéb fontos adatokat. Szóval erről ennyit. Akkor mindenkinek jó holdat, főleg annak, aki még emlékszik Szíriusz kapitányra...

tig

CD

WEEKEND HOUSE MIX BY NEWL

Második lemeze jelent meg karácsonyra (amely valójában az első mix) a fiatalabb klubarcok köreiben óriási népszerűségre szert tett Ugrifülesnek, a Planet Globe „diszkószínház„ sztárjának, NewLnak, akit szerzői oldaláról a közönség már régen ismerhet, hiszen néhány éve a Dee Zone Traxx válogatás első részén volt egy közös dala Sm:)le-lal, a Der Tod Des Pianisten, aztán jöttek a Hungarian House válogatások, tavaly önálló albummal jelentkezett, nem sokra rá pedig kijött a mix CD, a Hétvége is. A lemezen az új slágerek mellett régebbi klub-himnuszok is, ill. három hazai felvétel is (ebből kettő a szerzőé) helyet kaptak. Stílusra pedig a könnyű funky és pumpin' house-ok dominánsak.



SEQUENTIAL ONE - DECADES

Hmmm, hát ilyen az, amikor a kiadó utólag kapcsol, hogy bizony adott - mára már közismertté vált - együttesnek nem csak az éppen aktuális, hanem egyik korábbi albuma is eladható Magyarországon (amely ráadásul annak idején nagy siker volt Nyugat-Európában). Nos az ATB, Woody Van Eyden, Spacekid (van még egy szexis énekesnő is, csak sajnos az ő neve nem ugrik be :-() által alkotott Sequential One esetében ez történt. Ugyanis bárki, aki kicsit járatosabb az euro-house világában, könnyen észreveheti a tracklistát böngészve, hogy: jé, ezek több éves slágerek... Azért aggodalomra semmi ok, hiszen a cd-n szereplő dalok többsége mai is prímán megállja a helyét, csak egy baj van: már látom „lelki szemeimmel „, ahogy mélyen tisztelt zenekritikus kollégáim (más médiákban) ujjongva közlik, hogy megjelent a Sequential One legeslegújabb lemeze... Mellesleg a csapat manapság már nem a kissé nehezen ejthető Sequential One név alatt fut, hanem egyszerűen csak SQ1-nek hívatják magukat. Az albumon gyors, nagyon jól táncolható, fülbemászó euro-house nóták találhatók, pl.: My Love Is Hot, I Wanna Make U, Angels, Dreams, Get Down és a Love & Fate előadói név alatt futó Deeper Love, amely talán a legütősebb dal a korongon (ráadásul jól lehet rá electric-boogie-zni).

NET

„..és fölvezetve az Urat a hegy tetejére ott répával kínálta...”

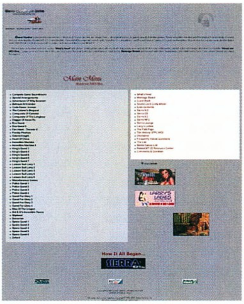
Üdvözlet mindenkinek a gregorián naptár szerinti kettőezredik év első internetes oldalakat és egyéb web címeket ostorozó oldalán!

Sietve mondanám el, hogy ez a szám rendhagyó módon bizony meglehetősen utolsó pillanatban íródott, mivel enyhén elfelejtettem a cikk leadásának határidejét, és számos technikai jellegű nehézség is felütötte fejét: nem működik néhány gomb a billentyűzetemen, így az ü illetve Ü betűket most más gombra kellett rábindelnem. Sem ez, sem pedig minden határon túl növő lustaságom nem akadályozhatott meg abban, hogy mégis hőn szeretett szövegszerkesztőm elé üljek, és a külvilágnak fügét mutassak, majd belefogjak a hónap általam kiemeltnek vélt webkikötőinek tanulmányozásába. Olvasói levelek újra nem jöttek, vagy ha jöttek is, azok már nagyon régen, mert bizony eltűntek a levelezőmben, így hát e nélkül bontjuk most ki az Alvilág vitorláit, és csapunk a gyeplők közé, valamint aki másnak árkot ás, a másik egy híján húsz. Ám van itt valami levélféle mégis, mégpedig a korrektor részéről (tudjátok ő az, aki helyesírás-ellenőriz és tanácsokkal ellát). Nézzünk bele közösen!

"[mivel közszóvá váltak,] az internet és a web (vagy háló) kifejezéseket mostantól kérem kisbetűvel írni."

Úgy legyen! Mondok is egy példamondatot, hiszen ismétlés a tudás anyja: de jó ez az internet!

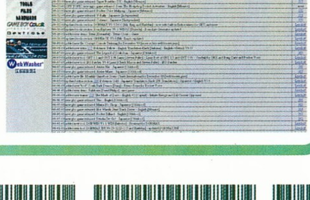
Mivel a Guru alapvetően játékmagazin, ezért következzék most egy kis játékos dilemma, amelyet majd linkkel is megfejelünk. Tehát. Nem tudom, hallott-e már valaki a Pokémon nevű őrületről, de az új versenyzők kedvéért most kicsit feleleveníteném az eseményeket. Az egész balhé honnan máshonnan indult, mint a jó öreg Japánból, ahonnan a Tamagotchi hype is jött annak idején. Jó ötlet volt ez a csipogó kulcstartó, így kissé megfejelve az alapkoncepciót, kihozta a Nintendo kis Game Boyra a Pokémon első változatát. Alapjaiban kis aranyos szörnyikéket kell gyűjtenünk a játékban, akiket egymásnak ereszthetünk stb. Szám szerint 150 kis szörnyike van elrejtve a piros illetve kék játékkazettában. Néhányat csak úgy tudunk megszerezni, ha a másik színű kaziról áttrade-eljük őket, szóval mindjárt két játékot meg kell vennie annak, aki birtokolni akarja az összes állatkát. Eddig rendben is volna mindez, szép játék, jó játék, ám. Aki picit is otthon mozog a Game Boy piacon, tudhatja, hogy ez a játék nem létezik. Legalábbis Magyarországon nem. Sajnos egyesek úgy ítélték meg, hogy Japán és Amerika elég nagy piac, ezért a Pokémon más országba nem is exportálható, de még úgy sem lehet hozzájutni, hogy megrendeljük Amerikából (a beyond.com-on például ki van írva fehéren-feketén, hogy “only in the United States”). Mit ad isten, a játék eredeti premierje után kb. négy évvel megjelent a Pokémon Gold és Silver, melyekben már 150+100 kis bestiát gyűjthetünk össze nagy boldogságunkra. A kazetta méri az időt, méghozzá akkor is, ha a játék ki van kapcsolva! Néhány vadon élő Pokémont csak este tudunk elcsípni, szóval jó kis húzás volt ez a fejlesztők részéről. (Azt elfelejtettem hozzátenni, hogy az eredeti Red/Blue kazik még a fekete-fehér Gameboyra jöttek ki, aztán vetettek egy Yellow-t, amely az alapjáték volt kiszínezve Game Boy Colorra.) Szóval itt a legújabb Pokémon játék – nevezzük egyszerűen Pokémon kettőnek, de inkább Goldnak –, amely példátlan a maga nemében. Először is a cucc csak



Japánban kapható, japánul (a katakana és hiragana írásmód ismerete elég hozzá, hogy elkezdhessünk játszani vele). Az amerikai verzió 2000. szeptembere környékén kerül boltokba, míg Angliába 2001. folyamán érkezik. (Magyarországi értékesítés a Red/Blue verziókhoz hasonlóan nem várható.) Hát így állunk.

A Game Boy scene egyébként meglehetősen terjengős, rengeteg program lát napvilágot, érdemes nyomon követni a fejleményeket, amire a Subport kiváló webhely lehet. Néhány ingyenes játékot és számos demót letölthetünk közvetlenül, de mód nyílik arra is, hogy az illegálisan feltört játékokról információkat szerezzünk, sőt trainereket, patch-eket töltsünk le. (Ilyen patch például a Pokémon Gold angol nyelvű verziója is.) Az illegális játékokat természetesen nem találjuk meg itt, sőt fogalmam sincs, merre klikkeljünk, de legyünk azért szívósak.

www.subport.org



A japán témánál maradva időzzünk el egy pillanatra az Anime Web Szerveren. Ez magyar szerver, ahonnan rengeteg anime (aranyos japán rajzfilmek, animációk, aki néz Dragonballt, bizonyára képben van) cuccot tölthetünk le. Videó file-okat, hangokat, képeket, segédprogramokat. Sajnos a szerver eléggé terhelt, mert az egyszerre benn levő felhasználók száma korlátozott, de megéri próbálkozni, és FTP-vel is elérhető, szóval nem kell aggódni, ha nem sikerült valamelyik letöltés.

http://aron.oszk.hu/anime

Régebbi játékosok talán még emlékeznek a Sierra kalandjátékaira. Annak idején ők voltak azok, akik meghonosították a számítógépes játék fogalmát IBM PC-n. Akkortájt 1988-89-ben még nem voltak professzionális játékok PC-re, a hardver se nagyon támogatta, ám a Sierra mégis elindult itt a grafikus kalandjátékaival. Sok játék vált közben klasszikussá, nekem is van rengeteg kedvencem, például a Quest for Glory I. A Sierra volt olyan kedves, és megengedte klasszikusainak felhasználását, így most a jó öreg kalandjátékok zenéi MP3 formában elérhetővé válnak. Akinek kedve van, letöltheti a MIDI file-okat, és profi berendezéseken szerkesztgetheti is a kottát, de minek. Sok dal mellett még megjegyzéseket is olvashatunk, adott játéknak pedig számos dalát letölthetjük, amennyiben ez a szerver sem küzd sávszélesség problémákkal. (Sajnos gyors tükörszerver ide is nagyon kellene, de amíg az megjön, talán jó lesz.)

www.queststudios.com

Ennyi lett volna mára, köszönöm a türelmet, megyek, vár a vasút, hív a MÁV. Én azért nem bánnám, ha küldenétek néhány poén site-ot, simán berakom őket screenshottal ide, sőt, még a megdicsőülés is vár a boldog levélíróra. (Ja, igen, az Animés site-ot Bubur mondta az előbb nekem, thanks.) Találkozunk akkor a jövő hónapban, addig is sok boldog percet mindenkinek és nyulat, meg locsolót!

sasvári józsef angelday
angelday@pganet.com

JÁTÉK HÁLÓZATON - EVERQUEST

Bár még mindig nem EverQuestből van a legtöbb megvásárolt példány Magyarországon, egyre többen érdeklődnek aziránt, hogy milyen lehetőségek adódnak a játékban, hogyan lehet beszerezni, és egyáltalán miről is van szó.

Most, hogy már öt hónapja minden éjjel ezzel a játékkal játszom, azt kell mondanom, ez a legtökéletesebb szerepjáték, amelyet számítógépre megalkottak. Nagyszerűségének legfőbb oka a több ezer másik játékos, akikkel bármikor együtt kalandozhatsz. Ők ahelyett, hogy más, "hasznosabb" elfoglaltság után néznének, azzal töltik drága idejüket, hogy hosszú órákon át tündérekkel és manókkal fogócskáznak, orkokat öldösnek, vagy éppen a gonosz istenek kedvét keresik. Így együtt olyan mese részesei lehetünk, mely elvarázsol, és messzire repít a hétköznapok világából.

De Lily már leírta egyszer az érzéseket, melyeket átéltünk, és egészen biztos vagyok benne, hogy én se tudnám jobban megfogalmazni őket, ezért én inkább a tényekkel foglalkozom. Talán már az eddigiekből is kiderült, hogy a játék kizárólag Interneten keresztül játszható. Rögtön felmerülhet a kérdés, hogy hazánkban milyen sebességre lehet számítani. Többféle eléréssel is próbálkoztunk, és általában véve meg voltunk elégedve a tapasztaltakkal. Persze, nagyon sok függ a szolgáltatótól, de általában még a leglassabb esetében sem voltak komoly gondok a játszhatósággal.

A másik fontos dolog, hogy rendelkezned kell hitelkártyával, melyről befizetheted a havonta esedékes díjat. Ez megközelítőleg tíz dollár, de hosszabb távon az ár csökkenhet. Az összeg talán első hallásra nem tűnik kevésnek, de ha belevesszük, hogy ezért folyamatos segítségnyújtást és egyre bővülő lehetőségeket – új szörnyek, varázslatok, képzettségek, sőt, új zónák – kapunk, és ha utánaszámolunk, mennyibe kerül egyetlen mulatozással eltöltött éjszaka, már nem is olyan vészes.

Utoljára hagytam a játék beszerzését. Sajnos hazánkban senki nem foglalkozik a terjesztésével, csak külföldről lehet hozzájutni. Ez némileg megnehezíti a dolgotokat, mert nehéz előre kiszámolni, a rendelés feladásától mennyi ideig kell várni a program kézhezvételéig, vagy egyáltalán megérkezik-e. A hivatalos EverQuest honlapon találhattok kiindulási alapot, de nyugodtan írhattok nekem vagy Lilynek, mostanra már van némi tapasztalatunk ezen a téren, talán nektek is tudunk ötleteket adni.

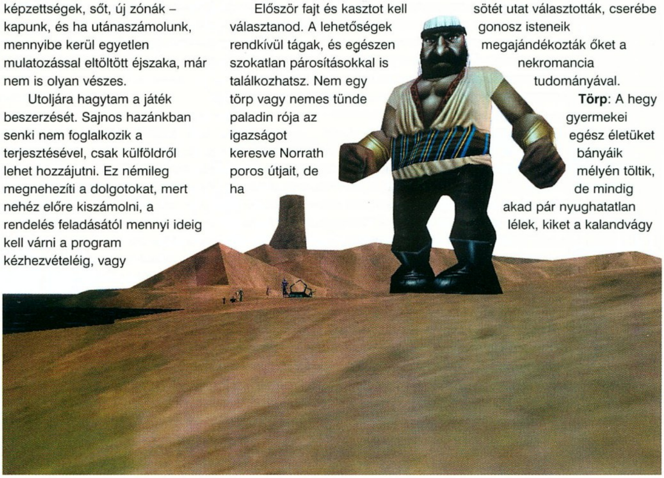
Nos, ha mindezen feltételeknek eleget tettél, nincs más hátra, mint kitölteni pár regisztrációs kérdést, és máris hozzáfoghatsz az első karaktered kitalálásához. Ne feledd, a legtöbb magyar játékos a Karana szerveren játszik.

Először fajt és kasztot kell választanod. A lehetőségek rendkívül tágak, és egészen szokatlan párosításokkal is találkozhatsz. Nem egy törp vagy nemes tünde paladin rója az igazságot keresve Norrath poros útjait, de ha hozzád a sötét oldal áll közelebb, lehetsz árnylovag, troll, ogre, avagy sötét elf.

Barbár: Hatalmas és erős harcosok, kik szigorú törzsi szabályok szerint, a jeges északon nevelkedtek. Legtöbbjük a kardforgatáshoz ért, de akadnak köztük, kiket népük sámánja okított ki a gyógyítás és varázslás fortélyaira.

Sötét elf: Ez a nép távoli rokonságban él a nemes tündékkel, noha ezt kevesen tudják róluk, és még kevesebben merik megemlíteni előttük. Ők a sötét utat választották, cserébe gonosz isteneik megajándékozták őket a nekromancia tudományával.

Törp: A hegy gyermekei egész életüket bányáik mélyén töltik, de mindig akad pár nyughatatlan lélek, kiket a kalandvágy



messzi vidékekre sodor, mielőtt végleg hazatérnének letelepedni. Szívós, büszke és erős harcosok, alacsony termetük ellenére ellenségeik megtanulták tisztelni őket - és nehéz baltájuk élét.

Erudita: Rendkívüli intelligenciával rendelkező emberek, kik önkéntes száműzetésbe vonultak vissza szigetükre, hogy csöndes magányukban teljesen a misztikus tanok tudományának szentelhessék életüket. Bár fizikailag nem különösebben edzettek, varázshatalmuk láttán a legnagyobb kalandozók is megremegnek.

Gnóm: Apró termetű, rendkívül bolondos népség, akik mindenféle nyakatekert szerkezet összetákolásával múlatják idejüket. Noha páran közülük a sötétebb oldal felé húznak, ritka köztük az igazán elvetemült lélek, hisz szórakozottságukban még a gonoszságokat is elfelejtik elkövetni.

Féltünde: A féltündék emberek és tündék nászából születnek. Rendelkeznek ugyan az utóbbiak néhány jellemvonásával, mégis sokkal közelebb állnak emberi rokonaikhoz, hisz hosszúlétű társaiknál jobban átélik az idő múlását: szenvedélyesebb en szeretnek, és úgy is gyűlölnek.

Félszerzet: Kicsiny, különös népség, akik többre becsülnek egy jó ebédet, mint több véka aranyat. Aki nem ismeri őket, nem is gondolná, micsoda lehetőségek rejlenek bennük a felszín alatt, ám mikor szőrős talpukon útra kelnek, akár rögtön vihetnek is magukkal egy bárdot, hogy megénekelhesse hősi tetteiket.

Nemes tünde: A tünde nemzetség legtisztább vérű tagjai, kik egyenesen az istenek első gyermekeitől származtatják magukat. Az átlagember számára fennhéjázónak, sőt, egyenesen beképzeltnek tűnhetnek, ám azon kevesek, kik elnyerték nagyrabecsülésüket, királyi pompában élhetnek közöttük.

Ember: Mit mondhatnék róluk, pont olyanok, mint mi. Egyszerre gonoszak és jók, elveszettek és célratörők, elszántak és kétségbe esettek... A legtöbb nép lenézi őket gyengeségeik miatt, melyeken sohasem tanultak meg uralkodni, ám ugyanakkor becsülik azt a képességüket, hogy bármekkora csapás érje őket, mindig képesek utána talpra állni, és folytatni útjukat.

Ogre: Ők azok, akikre úgy szoktak utalni, mint naaaagy, melák, mamlaszok. Értelmi képességük megközelíti a haszonnövényekét, de hatalmas fizikai erejük pótolhatja az intelligencia hiányát. A zárt ajtónál, ahol mások kulcsok és rejtett csapdák után kutatnának, ők csak felragadnak a földről egy fatuskót, és áttörik magukat az akadályon. Egyszerű élet az övék, de csak kevesen képesek elviselni rettenetes természetüket.

Troll: Szintén óriási erejű lények, de az ogre-okkal ellentétben beléjük szorult némi intelligencia is. Nem sok, de ahhoz éppen elég, hogy furmányos gonosztetteket agyalhassanak ki, és megkeseríthessék, illetve - számukra ideális esetben - megrövidíthessék a tanyák lakóinak és a védtelen utazók életét.

Erdei tünde: Az erdők, mezők, és folyamok gyermekei, kik a természetben találják meg a szépség forrását. Tiszta és romlatlan népek, nem jellemző rájuk sem a nemes tündék gőgje, sem a sötét elfek gonoszsága. Puszta jelenlétük jó hatással van az emberekre, kacagásuk megtisztítja a szívet a gondoktól, és elfeledteti a bút. Becsületes harcosok, tisztelik a méltó ellenfelet, de ha kegyetlenséggel és értelmetlen pusztítással találkoznak, könyörtelenül lecsapnak ellenségeikre.

Sajnos, arra már nincsen hely, hogy a választható kasztokat is részletesen bemutassam, de azért felsorolom őket. Négyféle varázslóosztály közül választhatsz, így foglalkozhatsz bűvöléssel és delejezéssel (enchanter), lehetsz pusztító igéket mormoló varázsló (wizard), holtakat idéző nekromanta (necromancer) vagy általános képzettségű mágus (magician). A harcos osztályok legalapvetőbbike a mezei harcos (warrior), de lehetsz nemes paladin, gonosz árnylovag (shadow knight), erdőjáró kósza (ranger) vagy harcművész szerzetes (monk). Talán ide sorolható még a dalnok (bard) és a tolvaj (rogue) is, bár egyesek szerint harci képességeik önmagukban nem állják meg a helyüket, de csapatban jelentős segítséget nyújthatnak társaiknak. Végezetül maradnak az erejüket isteni szférákból és a természetből merítő gyógyítók (cleric), druidák (druid) és sámánok (shaman).

Rengeteg mindenről tudnék még írni, de kifogytam az oldalakból, és úgy vélem, kedvcsinálónak egyelőre ennyi is elég lesz. Ha további kérdéseid lennének, látogass el a PC GURU honlapjára, ahol további információkat olvashatsz, vagy írj nekem levelet, szívesen válaszolok rá.

Bird

KÖVETKEZŐ SZÁM

BATTLEZONE 2

A Pandemic stúdió már másfél éve fejleszti a játékot, s most érett meg az idő arra, hogy a boltokba kerüljön. Bajban lennék, ha meg kellene határoznom a stílust, mivel erősen ötvözi az akciót a stratégiával. Ez azonban cseppet sem zavaró, mivel a készítők remekül eltalálták az arányokat. Aki játszani akar vele, az jobb, ha már most bemegy az első hardware boltba, s megveszi a legújabb processzort és gyorsítókártyát. A következő hónapban részletesen leírjuk az okokat.

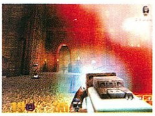
PLANESCAPE: TORMENT

A Baldur's Gate motorjára épülő RPG hatalmas sikert aratott az óceán túloldalán. Ott már tavaly megjelent, s azonnal meg is kapta a legjobb szerepjáték és a legjobb történet címet. Négy CD-n terül el, tehát aki végig akarja játszani, az készítsen be magának többheti hideg élelmet.

MECHWARRIOR III: PIRATE'S MOON

A Mechwarrior III a nyáron teljesen lázba hozta a szerkesztőséget. Mindenki ezzel játszott, viszont a hadjárat a huszadik küldetés után hirtelen véget ért. Csalódottak voltunk, hiszen annyira megkedveltük, hogy szerettünk volna tovább játszani vele. Most ismét a mechek nyergébe pattanhatunk, hiszen kiadásra került az első hivatalos küldetéslemez, mely húsz új missziót és hat eddig még nem látott óriásrobotot tartalmaz. Már alig várjuk, hogy kipróbáljuk, hogy mennyit felejtettünk nyár óta.

QUAKE 3: ARENA

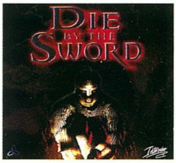


Az amerikai megjelenés után a várva várt csapatjáték végre az öreg kontinensre is megérkezett. Még nem dőlt el a harc, hogy ki a király, az Aréna vagy az Unreal Tournament. A szakértők szerint botorság lenne összehasonlítani a két játékot, hiszen nem igazából egymás vetélytársai. A Guru Quake nagymesterei több hétvégén keresztül teszik próbára a programot, így megbízható tesztet olvashattok majd a következő számban.

TELJES JÁTÉK

DIE BY THE SWORD

A Die by the Sword az Interplay egyik legnagyobb meglepetése volt. A fantasy környezetben játszódó akciójátékban rettenthetetlen harcost alakítunk, aki a menyasszonyát keresve egyre mélyebben merészkedik az orkok által megszállt kazamatákba. A Die by the Sword nincs még két éves, ezért számíthatunk 3D támogatásra. A grafika nagyon kellemes, de ami még fontosabb: jó a hangulat. Az irányítás elsőre talán érdekesnek tűnhet, de a tesztelő esküszik rá, hogy a valós idejű harcrendszerek közül ez az eddigi legjobb. Lehet benne, valami, hiszen a megfelelő mozdulatsort elvégezve (egér + billentyűzet), levághatjuk a szörnyek végtagjait, sőt, szerencsés esetben akár még egy fejjel is megrövidíthetjük őket. Rengeteg csapda rejtőzik a barlangok mélyén. Nekem az volt a kedvencem, amikor váratlanul egy elrejtett kötél felrántott a magasba, s ott himbálóztam a vihogó ellenfelek között. Aztán előhúztam a kardomat, s fejjel lefelé harcolni kezdtem. Azt már csak később tudtam meg, hogy a kötelet el is vághattam volna… A minimális gépigény nagyon kedvező: Pentium 100MHz, 16 MB RAM, 80 MB HDD



Szerkesztőség
Főszerkesztő: Berényi Zoltán
Főszerkesztő-helyettes: Mocsáry József
Hír- és honlapszerkesztő: Révhelyi Beatrix
Hardware szerkesztő: Harangozó Csongor
CD szerkesztő: Környei Krisztián
Olvasószerkesztő: Sashegyi Zsolt
Tördelőszerkesztő: Pércsi Mihály
Marketing: Boruzs Krisztina
Korrektúra: Kovácsi Barnabás
Laptervezés és layout:
FUTURA EXTRAVAGANZA
nexus@philoslabs.com

A szerkesztőség címe:
1139 Budapest, Hajdú u. 42–44. II. emelet.
Levelezési cím: 1300 Budapest 3., Pf. 210 Telefon: 350-8179
E-mail cím: pcguru@vogel.hu
A PC GURU honlapja: www.pcguru.hu

Kiadó
Kiadja a Vogel Publishing Kft.,
a Magyar Terjesztésellenőrző Szövetség (MATESZ) tagja.

A kiadásért felel:
Ivanov Péter ügyvezető igazgató Tel./fax: 350-8731
Lapigazgató: Ali Mehdi Tel./fax: 350-8004
Titkárságvezető: Szalay Zsóka Tel./fax: 350-8731

Hirdetésfelvétel
Magyarország: Vogel Publishing Reklámiroda
Üzletkötő: Szakács Gábor
Levelezési cím: 1300 Budapest 3., Pf. 210.
Telefon/fax: (36-1) 350-8041 Mobil: (06) 309-590-540
Hirdetési marketing: Oláh Gabriella Tel./fax: 350-8004

Németország:
Vogel International
Otto Walitschek,
Poccistrasse 11,
D-80336 München
Tel.: +49 89 74642 318
Fax: +49 89 74642 217

Nagy-Britannia:
Media Partners Ltd.
5/15 Cromer Street
Gray's Inn Rd
GB-London WC1H 8LS
Tel.: +44-171/837-3330
Fax: +44-171/833-0764

USA/Kanada:
Vogel Europublishing, Inc.,
Mark Hauser
632 Sunflower Court
San Ramon,
CA 94583, USA
Tel.: +1-925/648-1170
Fax: +1-925/648-1171

Tajvan:
Taiwan Bright Int. Co., Ltd.,
Vincent Lee 4 FL 1,
Sec. 3, 200 Hsin Yi Road,
Taipei 106,
Taiwan R.O.C.
Tel.: +886-2/2755-7901-5,
Fax: +886-2/2755-7900

Terjesztés
Terjeszti a Budapesti Hírlapkereskedelmi Rt. és a Nemzeti Hírlapkereskedelmi Rt. regionális részvénytársaságai.

1999. I. félévi terjesztett példányszám MATESZ által auditálva: 17332/hó

A MATESZ 1999. III. negyedévi gyorsjelentése alapján a terjesztett példányszám: 20387/hó
1999. decemberi szám eladott példányszáma: 21499
A PC GURU e havi száma 30000 példányban készült.
Terjesztési marketing és előfizetéssel kapcsolatos információ:
Fehér Ildikó telefon: (36-1) 349-4768
terjesztes@vogel.hu

Megjelenik havonta, ára 1496 Ft. Előfizethető megrendelőlevélben a kiadónál:

Vogel Publishing Kft., Budapest.
Levelezési cím: 1300 Budapest 3., Pf. 210
Telefon: (36-1) 349-4768

Előfizetési díj a kiadónál:
7056 Ft (6 szám),
egész évre 14112 Ft (12 szám)

Előfizethető továbbá a hírlapkézbesítőknél és a Hírlap-előfizetési Irodában (Bp. Lehel u. 10/A, levélcím: HELIR, Budapest 1900), átutalással a HELIR 11991102-02102799 pénzforgalmi jelzőszámra, ezenkívül Budapesten a Magyar Posta Rt. Hírlap-előfizetés és Elektronikus Posta Igazgatóság kerületi ügyfélszolgálati irodáin, vidéken a postahivatalokban.

Előfizetési díj negyed évre: 3528 Ft (3 szám), fél évre: 7056 Ft (6 szám), egész évre 14112 Ft (12 szám).

Montírozás és nyomás: Veszprémi Nyomda Rt.

A közölt cikkek fordítása, utánnyomása, sokszorosítása és adatrendszerekben való tárolása kizárólag a kiadó engedélyével történhet. A megjelentetett cikkeket szabadalmi vagy más védettségre való tekintet nélkül használjuk fel.

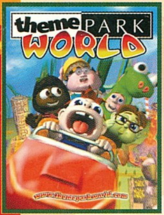
ISSN 1217-6389

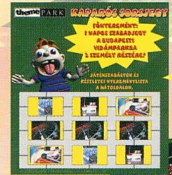
A GURU LEGYEN VELETEK!

DIAMOND
Kiváncsi az igazságra?
PiXEL
Multimédia
DIAMOND
56K V.90
ITU STANDARD
Windows 98
Supra
EXPRESS 56ePRO
Accelerate Your Web!
SHOTGUN
Rockwell
23900 Ft
Csatlakozzon a rendszerhez Supra modemmel.
Pixel Multimédia 1088 Budapest, Rákóczi út 13.
tel: 2666-059 fax: 318-6651 www.pixel.hu
ALTEC LANSING
MULTIMEDIA
ACS48
2x20W és
40W fa mélysugárzó
36900 Ft
ACS54
4x5W és
15W fa mélysugárzó
27900 Ft
ACS33
2x5W és
15W fa mélysugárzó
18900 Ft
ACS22
2x5W
7800 Ft
Professzionális hangteremtés PC-n 4 lépésben:
1. Válasszon ki egy Altec Lansing hangszórókés
2. Csatlakoztassa a PC-hez
áraink az áfát nem tartalmazzák

theme PARK JÁTÉKÖZÖN...

A THEME PARK ÉS A THEME PARK WORLD MOST KAPARÓS SORSJEGGYEL KAPHATÓ !





FŐNYEREMÉNY:
1 NAPOS SZABADJEGY
A BUDAPESTI VIDÁMPARKBA
2 SZEMÉLY RÉSZÉRE !!!

1. DÍJ: 1 NAPOS SZABADJEGY A BUDAPESTI VIDÁMPARKBA
2. DÍJ: 3 DB AJÁNDÉK CSOMAG
3. DÍJ: 3 DB BÛVÖS KOCKA
4. DÍJ: 30 DB NYALÓKA

1. DÍJ: 3 DB THEME PARK WORLD
2. DÍJ: 3 DB FÉNYKÉPEZŐGÉP
3. DÍJ: 4 DB BÛVÖS KOCKA
4. DÍJ: 30 DB NYALÓKA

KERESD A BOLTOKBAN !

ENIGMA ?

FEJTSD MEG A KÉPEN LÁTHATÓ KÉPREJTVÉNYT- A MEGOLDÁS EGYETLEN SZÓ. EZT A SZÓT KÜLDD EL CÍMÜNKRE LEVÉLBEN VAGY E-MAILBEN:
1077 BUDAPEST, WESSELÉNYI U. 25
E-MAIL: ECOBIT@MAIL.DATANET.HU

NYEREMÉNYEK:
1. DÍJ: 3 DB THEME PARK WORLD
2. DÍJ: 3 DB AJÁNDÉK CSOMAG
3. DÍJ: 3 DB FÉNYKÉPEZŐGÉP

Válaszd te is e 40 darabos sorozat valamelyikét ! Nem fogsz csalódni !

ECOnomic SZOFTVER

Információ: 351-3078 www.ecobit.hu

PC CD Értékesítési pontok: Tesco: Székesfehérvár, Debrecen,Nyíregyháza,Miskolc, Szeged,Pécs,Bp, IV. ker. Fogarasi út,Pólus Center • Média Markt: Europark, Westend City Center • Cora: Budakalász, Törökbálint, Fót,Szeged • Herta: Bp, Pólus Center, Campona, Lurdy-ház, Plazza •CD Galaxis: Bp, XI Vásárhelyi Pál u.8, Bp, VII Akácfa u.13 • Fotex: Virgin-Duna-Plaza • Ápisz: Bp, V. Kossuth Lajos u. • CBO Kft: Bp, Budagyöngye Bevásárló kp. • Uni video Békéscsaba, Andrássy u.3-5 • KimSoft'99 Bp, VI. Teréz krt. 23. • Videójáték Szaküzlet Veszprém,Kossuth u. 6. • ComGame 576 Kft : Westend City Center,Pólus Center,Mammut • Sprint Computer: Szeged, Bartók B. tér 13, Székesfehérvár Alba Plaza • Szoftver-ABC Bp, Jászai Mari tér 3. • Alexandra Bolthálózat, Lurdy ház,Csepel Plaza • Magép Bt. Vác, Zrinyi u. 5 • OOPS Computer Csepel Plaza • BP Computer: Szombathely, Kőszegi u. 4. • Comp Office: Duna Plaza, Lurdy-ház, Erzsébet Plaza •